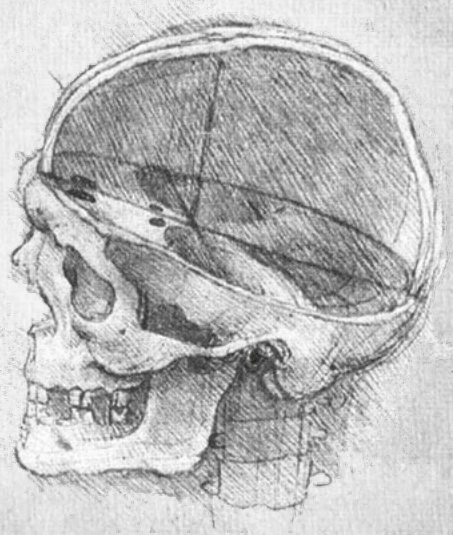
Ultima Forsan

Макабрический Ренессанс

Ultima Forsan

Макабрический Ренессанс



УДК 794.08
ББК 77.056я92
Б 87

Перевод: Егор Рюмшин
Редактор: Анастасия Гастева

Моро Лонго и Джузеппе Ротондо
Б 87 Ultima Forsan: Макабрический Ренессанс/ Пер. с англ. — СПб.: Студия 101, 2016. — 176 с.
ISBN 978-5-905471-25-4

УДК 794.08
ББК 77.056я92

В этой книге содержатся правила настольной ролевой игры. Все ссылки на сверхъестественное, находящиеся в ней, являются плодом фантазии авторов и выполняют сугубо развлекательную функцию. Данная игра не является пропагандой сатанизма, оккультизма, эскапизма, наркотиков, насилия или любых других вещей, не поощряемых местным законодательством.

© Перевод на русский язык © Studio 101, 2016
© GG studio, 2015
Authorized translation of the English edition.
Used with permission, all rights reserved.

ISBN 978-5-905471-25-4

Мертвецы пробили вашу оборону.
Алхимик и рыцарь погибли в бою,
а этот проклятый изобретатель
сбежал на своей крылатой машине.
Цыганку укусили, и она уже не может
скрыть свою сардоническую усмешку.
Вы не раз видели, как это происходит с morituri.
Вместе с цыганкой вы сумели забаррикадироваться
в оружейной, и сейчас сидите рядом.
Её рана неглубока, и процесс превращения в одного из них
займёт не один день, но дверь сломают гораздо раньше.
Это последний час вашей жизни.
Может быть.

Содержание

Введение 8

Гнев Господень 9
Темнейший век 10
Реконкиста 12
Чернила 13
Что случается с каждым заражённым . . . 14
Чистые, morituri и мертвецы 15
Нечистые 15
Феоды, дикие земли и Города Скорби 17
Италия 22
Флоренция Макиавелли и Леонардо 22
Пиза 22
Итальянские синьории 23
Миланское герцогство 25
Новая Венеция и Адриатическая лига 25
Южная и западная Европа 27
Священная Римская Империя Франции . . 27
Объединённые Тевтонские Княжества . . . 27
Мрачная Англия 28
Зелёные долины Шотландии 30
Когда Ирландия стала гнить 30
Четыре королевы Запада 32
Восточная и северная Европа 34
Эстергомское королевство Венгрия 34
Кальмарский Союз 34
Ганзейская лига 36
Русь 37
Африканские эмираты и халифаты 40
Гранадский султанат 40
Султанат Севастополя 40
Халифат Сицилии 41
Таинственный Египет 42
Чёрные империи 42
За геркулесовыми столбами **45**
Португалия и заморские рыцари 45
Конкистадоровы острова 45
Удачливые острова 45
Заморье 46
Бореалия 46
Враги человечества 47
Мертвецы 47
Бродяги, стаи и орды 47
Некроманты и вивисекторы 48
Инфекторы и отступники 48
Осквернённые и химеры 51
Чудовищные звери 51
Тираны 52
Города Скорби 52
Логово льва 53
Поступь Бога Смерти 53
Чёрный Султан Иерусалима 53
Золотая Орда 54

Создание персонажа 55

Архетипы 56
8 шагов 64
Черты и изъяны 68
Новые изъяны 68
Недоступные черты 68
Черты предыстории 68
Боевые черты 69
Профессиональные черты 70
Потусторонние черты 76

Снаряжение 80

Доспехи 81
Стрелковое и метательное оружие 84
Холодное оружие 85
Артиллерия 87
Боеприпасы 87
Одежда 88
Животные и сбруя 88
Еда 88
Снаряжение авантюриста 89
Услуги 90
Суда 93
Повозки 93

Правила игрового мира 94

Правила игровых миров 95
Настройка уровня смертности 96
Таблица ран и укусов 101
Алхимики, изобретатели и ведьмы 105
Правило игрового мира 105
Алхимики макабрического мира 105
Алхимические катастрофы 107
Силы алхимиков 108
Ведьмы макабрического мира 110
Силы ведьм 110
Изобретатели макабрического мира . . . 112
Силы изобретателей 112
Использование таро 114

Ведение игры 115

Дополнительные правила 116
Путешествия и происшествия 117
Червы — Персонажи 118
Трефы — Препятствия 118
Пики — Враги 119
Бубны — Богатство 119
Реликвии и диковины 121
Таблица реликвий 122
Таблица диковин 124
Тайны Ultima Forsan 126
Происхождение Чумы 125
Книги, чертежи и другие документы 126
Лекарство от Чумы 126
Но... как быть с Чумой? 126
Тайны Чернил 128
Чистые и нечистые 128
Нечистые и изверги 130
Стрыги 130
Амброзия и прародители 132
Святые и манна 132
Мандрагора 133
Прежде прародителей 134

Конструктор приключений 135

Миссия 136
Поддержка 139
Противники 141
Пункт назначения 142
Осложнение 143

Бестиарий 145

Животные 147
Чудовищные звери 148
Мертвецы 153
Осквернённые 158
Химеры 163
Мужчины и женщины 164
Дикие карты 170

В Ultima Forsan находчивые и решительные герои сражаются с восставшими мертвецами и отвратительными чудовищами, что поразили наш жуткий мир в период перехода от Средни веков к эпохе Возрождения. Чума свирепствует вот уже двести лет, но сейчас люди готовы дать ей отпор ради надежды на лучшее будущее. Однако тех, кто каждый день рискует своими жизнями в бою, где-то рядом всегда поджидает Смерть, отсчитывая каждую секунду их бытия пыльными песочными часами.

Девизом этих героев стало «Ultima Forsan» – «может быть, последний [час твоей жизни]». Каждый шаг, каждый час, каждое приключение может стать последним, но это их не останавливает. Победа или смерть, они не сдадутся без боя!

Bbedenue

С Судного дня до Всеобщего совета

В конце Средних веков по Старому Свету прошлась Чума Мертвецов, уничтожая королевства людей. Все города Европы, Африки и Азии пали жертвами Серой Орды восставших трупов, и ни в одном из уголков Старого Света не было от неё спасения. Повсюду рыскали ужасающие чудовища. Так начался самый тёмный час в истории человечества.

Спустя почти двести лет борьбы за выживание, битв с мертвецами и невообразимыми монстрами, уцелевшие представители человечества сумели отвоевать часть утраченных земель и возвести на них небольшие укреплённые и тщательно обороняемые феоды. Наука и ремёсла свернули со своего первоначального курса ради исследования эффективных способов борьбы с Чумой. Невообразимые прежде богатства — сокровища и собственность, принадлежавшие ранее миллионам погибших семей, — были истрачены на разработку машин, алхимических препаратов, оружия и снаряжения, а также на подготовку тех, кто будет сражаться в этой Макабрической войне.

И теперь, в 1514 году, посланники всех феодов Средиземноморья собираются на советы и конклавы, чтобы решить судьбу Новых Королевств и положить начало эпохе надежды — Ренессансу.

Герои Ultima Forsan — это несокрушимые воины в силовых доспехах; алхимики, создающие невероятно эффективные препараты; бесшумные убийцы, выслеживающие некромантов и инфекторов, чтобы расправиться с ними; охотники на мертвецов, оснащённые петриналами; одарённые изобретатели, способные спроектировать танк или летающую машину; ведьмы, жулики и шарлатаны, настолько скользкие и изворотливые, что могут обмануть даже чумное отродье.

Их главный враг — мертвецы, будь то одинокие скитальцы или разрушительные орды. Но в глубине Городов Скорби устроили себе логова и другие отродья: мутировавшие чумные звери, рождённые в безумных экспериментах химеры и ещё более жуткие чудовища.

А на востоке, в Иерусалиме, Чёрный Султан собирает свои кошмарные легионы, готовясь бросить их на Новые Королевства…

Гнев Господень

Учёные и мудрецы по-прежнему спорят, где и как именно всё это началось. Насколько нам известно из реконструкции событий, проведённой орденом госпитальеров и каббалистами со всего Леванта, восставшие мертвецы впервые появились в королевстве пресвитера Иоанна, в землях, лежащих где-то между Русью и Персией, в восточных пределах мира.

Оттуда невыразимый ужас, именуемый Чумой, волной эпидемий и порчи распространился по близлежащим странам, хлынув через дальние границы Азии.

Не знающие усталости мертвецы преодолели горы и пустыни, достигнув богатых городов вдоль Шёлкового пути, которые один за другим пали перед их натиском. Это первое событие в заслуживающих доверия хрониках, где упоминаются восставшие из мёртвых.

То был год 1345 от Рождества Христа.

Как только мертвецы достигли удобных трактов и густонаселённых земель, Чума стала распространяться куда стремительнее, разрушая королевства, будто карточные домики. В тот же год она добралась до Чёрного моря и генуэзской колонии под именем Кафа, «Королева великого моря». Затем на быстрых кораблях, на которых несчастные пытались сбежать от зла, которое, как оказалось, несли на борту, Чума пересекла Средиземное море.

В 1347 она уничтожила Константинополь и всё, что оставалось от распадавшейся Византийской империи, затем посетила все портовые города Средиземноморья. В следующем году Серая Орда мертвецов, несущая гибель и порчу, вторглась на Апеннинский полуостров, в Гранадский султанат, в Арагонское и Венгерское королевства, на все крупные острова римского Mare Nostrum и на побережье Африки. Год за годом мертвецы пожирали Европу, Азию и Африку, находя дорогу в самые глухие деревеньки, в самые далёкие земли, на самые крохотные островки.

К 1365 не осталось ни клочка известного мира, который был бы не тронут Чумой.

Никакие способы защиты, созданные человечеством, не могли сдержать это зло. Карантин, засыпанные известью братские могилы, перебитые до последнего человека в попытке предупредить распространение Чумы деревни, сожжённые на кострах мертвецы, morituri [1] и здоровые люди… всё это было бесполезно. Набирались целые армии пехотинцев, отряды рыцарей, роты арбалетчиков, аркебузиров и копейщиков. Мужчины, женщины, старики и дети — все брали в руки оружие, чтобы защитить себя от этого таинственного зла. Городам, удалённым от первоначальных очагов инфекции, хватило времени построить высокие стены, закрыть ворота и переплавить всё железо на пушки и мечи, но мертвецы всё равно один за другим осаждали и брали их.

В те годы большая часть человечества нашла страшную гибель лишь затем, чтобы после смерти восстать и начать истязать края, которые они любили при жизни.

Спустя двадцать лет после первых упоминаний Чумы человечество было практически уничтожено, превратившись в бледную тень своего прежнего величия.

Летописцы зовут те времена ужаса, разрушений и смерти Dies Irae, днём Гнева Господнего.

Темнейший век

Тысячи подвижников, проповедников, нищих, фанатиков и безумцев верили, что настал Судный день человечества, и что Бог призовёт праведников на небеса, а грешников отправит на вечные муки. Никакого Суда, однако, не состоялось. Самые благочестивые и праведные люди умирали вместе со всеми остальными, чтобы восстать после своей Первой Смерти и терзать города, деревни и пастбища. Не прозвучали трубы Апокалипсиса, не пал на землю очищающий огонь. Пережившие День Гнева остались здесь, в мире, осаждённом чумными отродьями, день за днём, месяц за месяцем, поколение за поколением пытаясь выжить.

После первых лет изумления, ужаса, мучений и отчаяния люди начали действовать. Собрав всю свою смелость, выжившие принялись искать безопасные места, создали новые общины и объединились в союз против мертвецов.

Мало помалу самые большие стаи и орды рассеялись или были уничтожены, и первое поколение мертвецов медленно усохло, став практически безвредным, превратившись в итоге в истерзанные трупы и скелеты, едва способные тащить свои кости по дорогам.

История мало что сохранила о промежутке с 1365 по 1420 год. Выживших учёных и мудрецов оставалось мало, а тех, кто мог бы позволить себе учиться чтению и письму, уже не говоря о том, чтобы составлять анналы и хроники для будущих поколений, было и того меньше. Большая часть знаний и культурного достояния прошлых веков была навсегда утеряна.

Более полувека жизнь сводилась лишь к попыткам уцелеть, отвоевать плодородную землю, защитить поселения, раздобыть прием-

1: Morituri (лат.) - те, кто умрут.

лемое оружие и самые простые лекарства. А количество выживших понемногу, день за днём, продолжало сокращаться.

Эти ужасные годы отчаяния и борьбы за выживание получили название Темнейшего века, как самая страшная страница в истории человечества.

Реконкиста

Приблизительно в первой половине пятнадцатого столетия, впервые со времён появления Чумы, рождаемость превысила смертность. Недавно основанные города-государства и укреплённые деревни начали расширяться и более-менее мирно объединяться на поросших травой руинах старых царств, создавая новые страны и королевства.

Люди наконец извлекли урок из случившегося и были готовы дать сдачи.

Поскольку они могли воспользоваться имуществом и сокровищами тех, кто уже покинул этот свет, повторное завоевание мира, пускай даже медленное и трудное, неизбежно должно было увенчаться успехом.

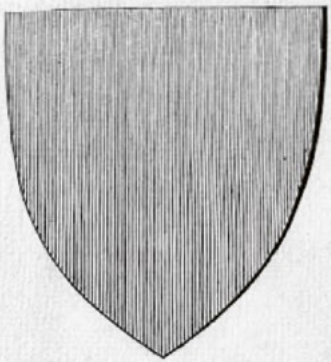
В последующие годы города обзавелись лекарствами и средствами обороны, армии научились сражаться с мертвецами, а медицина и другие науки получили неожиданное развитие. И хотя мифическая панацея, столь желанное противоядие от Чумы, так и не была создана, зато человечество осознало пользу от соблюдения правил гигиены и санитарии, необходимых, чтобы обеспечить людям того времени крепкое здоровье и высокое качество жизни.

Во второй половине пятнадцатого столетия города и укреплённые деревни превратились в мелкие государства и феоды, способные обеспечить определённую степень безопасности даже несмотря на свою изолированность и политическую нестабильность.

Открывались новые тракты и возрождались старые, корабли снова выходили в море, был заложен фундамент для политических отношений между осаждёнными странами, а науки продолжали развиваться.

Сейчас, в 1514 году, представители Новых Королевств готовы встретиться и положить начало эпохе Возрождения… Возрождения человечества на Земле. Интересы новой власти сосредоточены во многих местах. Одно из них — Новая Венеция, город на острове Кандия[1] посреди Средиземного моря, где нашли убежище выжившие при падении Венеции. Другое — Лукка, в сердце Тосканы, где каждый год на Ярмарку мертвецов съезжаются купцы, дворяне, изобретатели и простые зрители со всех Новых Королевств.

1: ранее Крит



Чума и чумные отродья

Карающий бич Чумы стал, без сомнения, самым страшным и великим злом в истории человечества. В каком-то смысле Чума похожа на обычную эпидемию, и поэтому некоторые зовут её «Серым мором» или «Серой смертью». Вот уже десятки лет лекари со всего света пытаются установить природу и происхождение Чумы, найти способы бороться или даже исцелять её. И хотя полноценное лекарство так и не было найдено, сейчас мы многое знаем об этом ужасном враге.

Чума распространяется подобно другим эпидемиям. Не считая способа, которым переносится зараза (жуткими ордами мертвецов) и окончательного результата заражения (заражённый превращается в безумного мертвеца, жаждущего плоти живых), инфекция передаётся подобно любой обычной болезни: путём контакта с заражёнными, их телесными жидкостями или исходящими от них миазмами, если вдыхать таковые в больших количествах.

Чернила

В настоящее время считают, что Чума распространяется главным образом посредством чёрного гноя, сочащегося из пропитанных им тел восставших мертвецов. Эта зловонная липкая субстанция чёрного цвета может быть жидкой или густой, как клей. Она называется Чернилами и образуется в заражённых телах путём разложения и последующего брожения их телесных жидкостей и тканей. Чернила, как какие-то адские дрожжи или тесто из Аида, должны постоянно питаться человеческой плотью и кровью. Поэтому мертвецы, пожирающие человеческие тела и пьющие человеческую кровь, всегда голодны.

Мало-помалу Чернила поглощают тело носителя, превращая его в прогнивший труп или в обтянутый кожей скелет. Однако до тех пор, пока тело носителя не будет полностью уничтожено, Чернила заставляют его постоянно поглощать плоть и кровь живых существ, чтобы поддерживать своё существование и подвижность.

Кроме того, Чернила сочатся из язв и ранений на телах мертвецов и других чумных отродий, из их мерзких пастей и со сломанных когтей, чтобы заражать жертв своего носителя, проникать в их тела и поглощать этих новых носителей, продолжая распространяться.

По причинам, которые учёные мужи пока не смогли установить, для Чернил — за редким исключением — подходят только человеческие тела, из-за чего мертвецы обычно не обращают внимания на животных. Вместе с тем, многие животные, к счастью, обладают иммунитетом к худшим проявлениям Чумы.

Чернила немного напоминают свернувшуюся кровь и не растворяются в воде, сгустками распространяясь в озёрах и реках. Такие сгустки могут оставаться опасными на протяжении долгих лет. Немногочисленные способы полностью уничтожить Чернила включают в себя огонь, самые сильные кислоты и негашёную известь. К счастью, субстанция не способна проникать сквозь кожу: если здорового человека облить Чернилами, он не заразится, хотя, разумеется, тело лучше всего как можно быстрее очистить.

По мнению некоторых исследователей, Чернила способны распознавать внешние раздражители и реагировать на них. Так, Грегорио Кордобский в своём труде Da Cadaverum Sectione[1] указывает, что если поднести зажжённый факел к ёмкости с Чернилами, те поползут прочь от огня и попытаются выскользнуть из контейнера.

1: Da Cadaverum Sectione (лат.) — вскрытие трупов.

Что случается с каждым заражённым

Когда человека кусает или ранит когтями мертвец, заразный изверг или одно из множества осквернённых существ, рыскающих по свету, когда человек вступает в контакт с Чернилами любым другим способом — он заражается той же болезнью, что пожирает его врагов: Чумой.

Рана может быть сколь угодно лёгкой, Чернил может быть сколь угодно мало, но если поражённую конечность не ампутировать на месте (в тех случаях, когда это возможно) и не прижечь обрубок, жертва обречена на ужасную смерть.

В зависимости от тяжести ранения и потери крови, процесс заражения может занять несколько минут, часов или дней. Вокруг раны и по всему телу возникают опухоли, язвы и другие ужасные проявления болезни, затем кровеносные сосуды начинают разносить Чернила по всему телу и темнеют, когда кровь в них становится мутновато-чёрной. Кожа покрывается пятнами и нарывами, из любых мест может сочиться тёмная жидкость. Она опасна не меньше, чем Чернила, многие годы бродившие в теле восставшего мертвеца.

Жертва постепенно слабеет, все жидкости и ткани в её теле начинают разлагаться, превращаясь в Чернила. Если не найдётся милосердной руки, что положила бы конец страданиям, через какое-то время — несколько дней максимум — охваченная конвульсиями, спазмами и позывами к рвоте жертва встретит свою Первую Смерть.

Но смерть — это только начало…

Через несколько минут после Первой Смерти тело начинает двигаться, сотрясаться в конвульсиях, глаза закатываются, труп скрючивается, скалит зубы. Спустя несколько мгновений, он встаёт, переходя в состояние, называемое Второй Смертью (таких ещё зовут живыми мертвецами, ходячими мертвецами, восставшими и множеством других имён). Поселившаяся в теле Чума начинает питаться и размножаться, используя оживший труп в качестве безмозглого раба и разносчика инфекции.

Миазмы и маски чумных докторов

Миазмы, то есть ядовитые испарения, исходящие от мертвецов, трупных куч, содержащиеся в дыме от костров, на которых горят заражённые — один из самых страшных способов заразиться.

Некоторые лекари отрицают такую возможность или придерживаются мнения, что подобное происходит только при исключительных обстоятельствах; например, когда миазмы источают сотни трупов в замкнутом или ограниченном пространстве. Так или иначе, чтобы защититься от миазмов, чумные доктора, могильщики и охотники на мертвецов часто носят особые маски, оснащённые фильтрами и наполненные внутри травами. Кроме того, эти маски помогают избежать тошноты от запаха разлагающихся трупов.

Чистые, morituri и мертвецы

К morituri, то есть, к заражённым Чумой, в большинстве городов и Новых Королевств относятся с сочувствием и милосердием, но вместе с тем проявляют твёрдость и строгость. Если morituro добровольно отдаётся на милость властей или признает своё состояние (на что готовы большинство из них), он попадает под опеку чумных докторов или монаха Смерти, которые помогают ему прожить последние часы на этом свете, попрощаться с близкими, записать последнюю волю и позаботиться о язвах и боли.

Больному дают порцию смертельного яда, который позволяет сократить страдания. Затем в дело вступают могильщики, с должной осторожностью предающие тело погребению в засыпанной известью могиле, уничтожая все следы мертвеца и пожирающих его Чернил.

Когда чистый (то есть обычный человек, не заразившийся Чумой) умирает естественной смертью, его телу не грозит Вторая Смерть, и оно спокойно лежит в земле, постепенно превращаясь в прах. Если усопший нашёл смерть в границах феода, его тело всё равно сжигают, чтобы предотвратить любую возможную опасность, а прах отдают семье. Старикам и серьёзно больным иногда тоже предлагают яд, после чего их тела также сжигают.

Что касается мертвецов, бродящих в глуши или ухитрившихся пересечь границы охраняемых феодов, их ждёт одна судьба — уничтожение. Их рубят на куски умелые воины либо обычные простолюдины, которые натолкнулись на чумное отродье. С отсечёнными частями обращаются с большой осторожностью. Если это возможно, их оттаскивают в одну из групповых могил, где засыпают негашёной известью. В противном случае - сжигают на месте...

Нечистые

Вынужденное жить в гибнущем мире, полном голодных мертвецов, с разлагающимися в полях и реках трупами, годами вдыхая дым тысяч погребальных костров, встречаясь с Чумой и Чернилами, человечество уже давно стало меняться…

Всё больше и больше детей за последние сто лет рождаются с очевидными мутациями, а люди, раненные чумным отродьем или вступившие в непрямой контакт с Чернилами и выжившие после многих недель жуткой боли, обнаруживают, что изменились.

Жертвы таких случаев, число которых с каждым годом возрастает, обладают общими чертами. Со временем они образовали настоящую человеческую «подрасу», представителей которых можно безошибочно отличить от «чистых» людей.

Эту расу зовут «нечистыми».

При рождении (или в результате тяжёлого выздоровления после заражения Чумой) тела нечистых оказываются серьёзно истощены. Их кожа бледна, и у многих под ней отчётливо проступают тёмные вены. Нечистые устают быстрее обычных людей, хуже справляются с нагрузками и ранами, плохо переносят жару и солнечный свет, зато становятся почти невосприимчивы к другим заболеваниям.

Прежде всего, получив рану или укус от восставшего мертвеца, нечистые не умирают. Они не болеют Чумой, их не берут Чернила, на их коже не появляются нарывы и язвы, попавшая в раны зараза им не страшна: нечистые уже носят её в своём теле. Но даже если при жизни нечистый не получил ни одной раны от чумного отродья, после смерти он обречён восстать чудовищным свирепым мертвецом, каких зовут одержимыми.

Обычные люди относятся к нечистым в лучшем случае с недоверием и страхом. Каждый

знает, что как только нечистый умрёт (даже в результате несчастного случая), в доселе безопасном городе или деревне появится одержимый мертвец. Более того, любой контакт с кровью нечистого может означать заражение Чернилами, из-за чего к нечистым относятся не лучше, чем к чумным отродьям, и даже доктора в массе своей избегают их.

Из-за реальной и неотвратимой угрозы, которую они представляют, нечистые часто соглашаются жить в закрытых гетто, покидать которые по ночам им запрещено, или ведут одинокое существование в пустых, покинутых землях, селятся в далёких деревнях, где живут лишь такие же нечистые, или занимаются общественно полезной работой — например, становятся могильщиками, монахами Смерти или чумными докторами.

Бывают и случаи, когда страх и нетерпимость берут верх, и от нечистых детей отказываются, а взрослых гонят, сажают в клетку или убивают. Многие учёные считают, что нечистые — лишь ещё одна разновидность чумных отродий. Народ называет их разносчиками заразы, колдунами и слугами Зла, и некоторые нечистые отвечают на это ненавистью и злобой, совершая преступления и изучая богопротивные искусства вивисекции и некромантии. Конечно, это лишь сильнее раскручивает маховик ненависти…

Феоды, дикие земли и Города Скорби

На рассвете этого макабрического Ренессанса, после двух веков, на протяжении которых Чума распространялась без всяких преград, мир поделён на цивилизованные земли, дикие территории и края смерти и разрушения, где рыщут чудовища.

Эти три типа земель называются соответственно феодами, дикими землями и Городами Скорби.

Феоды — это убежища и приюты, места света и относительной безопасности в пугающем безумном мире. Обычно это города, обнесённые высокой прочной стеной; замки; укреплённые деревни или тщательно обороняемые гавани. Граждане феодов или армия местного лорда всегда готовы справиться с пандемониумом — то есть, вспышкой Чумы — или с любой другой возможной угрозой. Эти места относительно безопасны и по размеру варьируются от небольших деревень до военизированных королевств с патрулями на полях и дорогах. Самые большие феоды содержат также военачальников, инженеров и алхимиков на службе обществу, отряды стражей, патрулирующих границы и прилегающую местность, и даже непримиримых бойцов с нежитью, выступающих в роли образца для подражания.

Даже в таких местах время от времени происходит вспышка Чумы, но власти обычно способны подавить возникшие проблемы в зародыше, обеспечив гражданам мир и спокойствие.

За пределами городских стен или охраняемых границ феодов лежат дикие земли. За два века упадка и гибели старых королевств поля и пастбища превратились в пустыни и степи, а иногда — в смесь из лесов, поросших кустарником пустырей и болот. Старые дороги спрятались под грязью и корнями, покрылись дёрном, реки поменяли русла и затопили землю, образовав новые топи и изменив рельеф местности. В заброшенных домах и башнях теперь живут совы и вороны, а многие деревни целиком заросли травой, кустами и деревьями. Пастбища, где крестьяне когда-то пасли скот, стали охотничьими угодьями зверей.

По диким землям, захватившим большую часть мира, бродят мертвецы, представляющие настоящую, хоть и не единственную, опасность. В глуши хватает не только диких зверей и злобных созданий, заражённых Чумой, но также и бандитов, беженцев, дезерти-

ров, отшельников, еретиков, некромантов, нечистых и других одичавших и опасных изгоев.

Как известно каждому путешественнику по диким землям (направляется ли он из одного феода в другой, ищет кого-то или что-то или просто находится в патруле), оказаться в этих краях — значит подвергнуть себя опасности, столкнуться с непредсказуемыми ситуациями, встретить неизвестных врагов, подозрительных личностей, чудовищных зверей, мертвецов и осквернённых.

Самые зловещие отметки на картах — это Города Скорби, кривое зеркало феодов. Некогда это были зажиточные деревни, пышные города, преуспевающие поселения, шумные места, полные жизни, продовольствия и богатств. Теперь там лежат сотни — и даже тысячи — мертвецов, грудами валяясь на площадях, запертые в пределах нерушимых городских стен, брошенные в гробницах, лабораториях и дворцах, только и ждущие того, чтобы кто-то пришёл и потревожил их, или чтобы гниющая дубовая дверь наконец-то рухнула под их ударами.

Города Скорби кишат безымянными ужасами, мерзкими извергами, осквернёнными существами и легионами мертвецов, их окружает дикая местность, где обитают чумные отродья. Эти края получили своё название из-за стонов, что безостановочно, днём и ночью издают гниющие глотки мертвецов, как предупреждение тем опрометчивым странникам, которые осмелятся пройти рядом.

Но зачастую вылазки в дебри этих ужасающих мест оказываются необходимы, чтобы отыскать сокровенные знания минувших дней, добыть научные книги или священные реликвии, добраться до оружейных комнат, доверху заполненных доспехами и оружием, или отыскать сокровища королей прошлого.

Находится много таких, кто ради богатства решается испытать судьбу и потревожить мёртвых в их владениях. Одной успешной миссии может хватить, чтобы прожить жизнь в достатке.

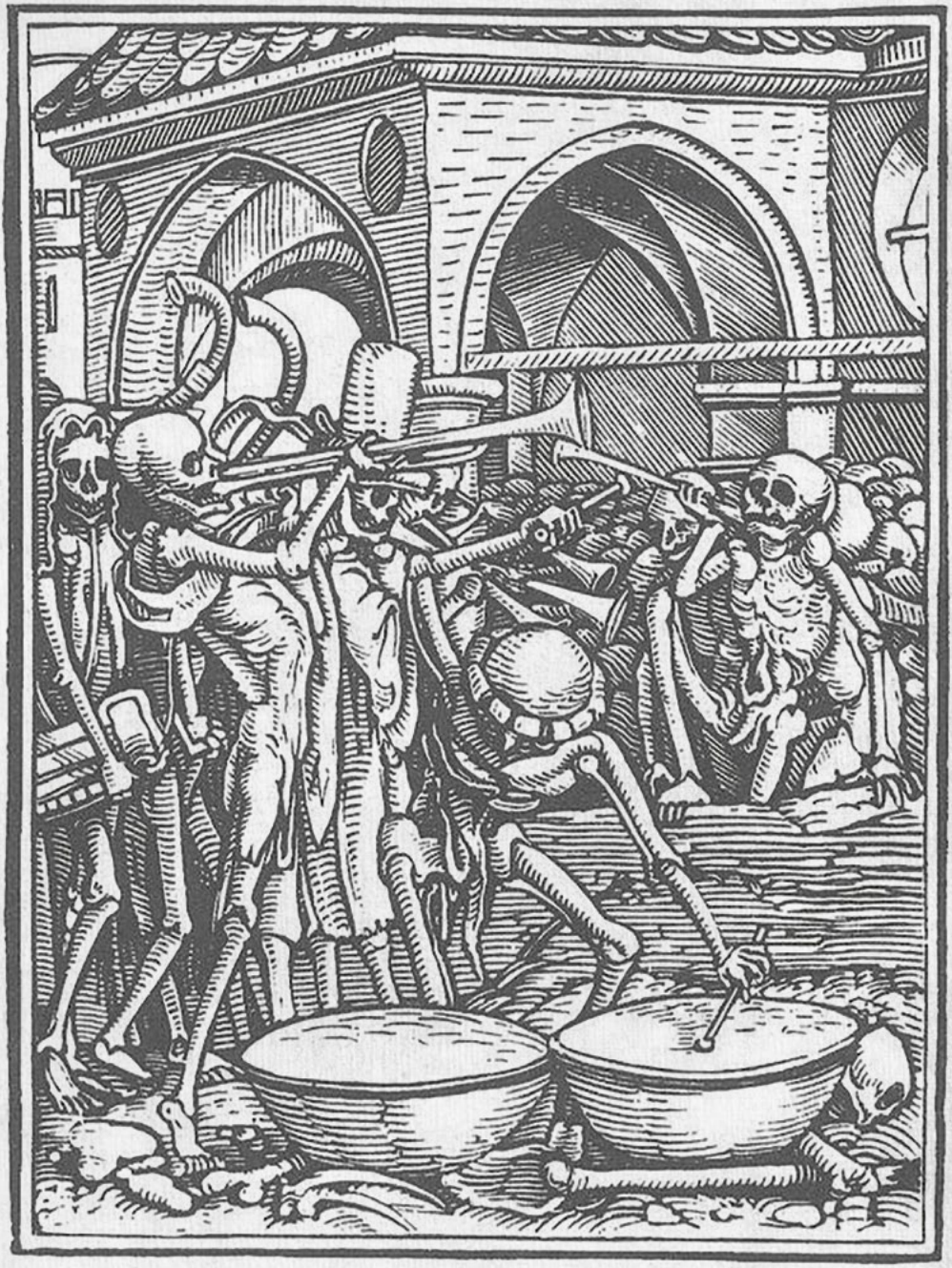
Лишь одной.

Может быть, последней.

«Декамерон Мертвецов» господина Франческо Бокаччо

Во время Темнейшего века широкую известность получил сборник коротких рассказов «Декамерон мертвецов». Это литературное произведение рассказывало о Серой Орде и её особенностях с научной точки зрения, и вместо того, чтобы просто развлекать читателей, служило скорее образовательным целям.

«Декамерон Мертвецов» оказал значительное влияние на другие литературные произведения, сыграл заметную роль в распространении флорентийского языка среди писателей, учёных, художников, купцов, банкиров и военных. Кроме того, многие термины и названия из «Декамерона», например, «Чернила», «пустышки» и «одержимые», в итоге были приняты в феодах всего Средиземноморья.



Париж
ОБЪЕДИНЁННЫЕ
ТЕВТОНСКИЕ КНЯЖЕСТВА
НОВАЯ ШВЕЙЦАРСКАЯ
КОНФЕДЕРАЦИЯ
СВЯЩЕННАЯ РИМСКАЯ
ИМПЕРИЯ ФРАНЦИИ
Милан
Феррара
Павия
Старая Вен
АКВИТАНИЯ
Авиньон
НАВАРРА
Лукка
Флоренция
Пиза
Марсель
АРАГОН
КОРОЛЕВСТВО САРДИНИЯ
Рим
Неаполь
Салерно
ГРАНАДА
Палермо
Месси
Гибралтар
Танжер
Алжир
ХА

Эстергом
ВЕНГЕРСКОЕ КОРОЛЕВСТВО
Кафа
Севастополь
Константинополь
СУЛТАНАТ
СЕВАСТОПОЛЯ
Бенневенто
Отранто
Антиохия
Новая Венеция
КАНДИЯ
Яффа
Иерусалим
Ашкелон
Мемфис
КОПТСКОЕ
КОРОЛЕВСТВО ЕГИПЕТ

Новые королевства

С Судного дня изменилось многое. Империи, династии и королевства прошлого пали, чтобы больше никогда не восстать, а другие семьи, феоды и синьории выросли из разрухи Темнейшего века и сейчас строят планы на будущее и обдумывают союзы с соседними народами.

Италия

Флоренция Макиавелли и Леонардо

Макиавелли стали истинными правителями Флоренции в первые годы пришествия Чумы. Бесспорные стратегические таланты членов этой семьи в совокупности с богатствами и организованностью города, недавно возведёнными прочными крепостными стенами и большими участками плодородной земли под их защитой, помогли городу и окрестным землям за несколько десятилетий превратиться в безопасный феод.

С тех пор под твёрдым правлением Макиавелли, истинных гениев во всём, что касается политики и планирования, город стал одним из крупнейших и процветающих феодов Италии. Bande Grigie (Серые роты) — отряд опытных наёмников, расквартированных во Флоренции и возглавляемых в настоящее время Джованни Макиавелли, незаконнорождённым единокровным братом Никколо, — стал одной из самых известных наёмнических рот во всей Европе. Эти ветераны продают свои до блеска отточенные навыки войны с мертвецами по непомерной цене, поступая на службу любому лорду, желающему расширить свой феод за счёт пока ещё нетронутых участков дикой земли.

Помимо военного превосходства наёмной армии, политических талантов Никколо, банковских накоплений и богатой земли, Флоренция знаменита мануфактурами Да Винчи, родившимися благодаря гению Леонардо, одного из величайших изобретателей макабрического Ренессанса. Леонардо — бойкий шестидесятилетний старик, управляющий сетью лабораторий и производств, где трудятся сотни ремесленников, и куда стекаются сырьё и материалы со всего мира. Его поддерживают и финансируют братья Макиавелли, прекрасно понимая, насколько важны экспериментальные технологические устройства в Макабрической войне.

В своих лабораториях окружённый избранными сотрудниками и одарёнными ассистентами Леонардо проектирует и строит самые разнообразные прототипы: танки, летающие машины, амфибии, автоматоны, паровые двигатели.

Здесь у любого перспективного изобретения есть шанс воплотиться в жизнь, а лучшие образцы затем запускают в серийное производство. Их используют во Флоренции, они становятся частью экипировки Серых рот, или их продают в другие феоды, пополняя флорентийскую сокровищницу.

Пиза — город жуликов, разбойников и моряков

Находящаяся в нескольких милях от Флоренции Пиза обладает совсем другой репутацией. Расположившись в речной гавани на небольшом расстоянии от устья реки Арно, Пиза давно пользуется славой «города раз-

бойников, жуликов и моряков». Во времена войн с мертвецами она была разрушена и заброшена, превратившись в обитель рождённых Чумой ужасов и небольших групп изгоев и преступников. Тем не менее, в 1455 году ближайшая синьория решила, что настало время вернуть себе власть над этим серым пятном на картах, которое когда-то было городом. Благодаря Серым ротам и людям семьи делла Герардеска, надеявшимся заполучить феод себе, завоевание Пизы заняло всего лишь несколько недель, после чего ещё несколько месяцев продолжалась очистка города от мертвецов и банд самых упрямых из тогдашних обитателей. Сегодня Пиза, расположенная на берегу пригодного для судоходства участка реки, превратилась в хорошо защищённый порт с несколькими пирсами вдоль побережья и многочисленными каналами, окружающими город, как оборонительные рвы. Её посещают корабли со всего Средиземного моря. Восстановление и новая колонизация города оказались делом небыстрым, но благодаря своему стратегическому положению Пиза стала стремительно расти. Однако пригодной для жилья земли вокруг города не так много, и местное население не слишком изменилось со времён отвоевания города. Широко известно, что здесь проживают негодяи, мошенники и бродяги всех сортов, а страже всё труднее и труднее держать город под контролем. Дезертиры, беглецы от правосудия и изгои стекаются в здешнюю гавань, чтобы сесть на первый же корабль. Правительство Пизы постоянно занято подавлением беспорядков и заговоров, половина обитателей города прибыла сюда из далёких земель, а вторая половина ищет способ покинуть Пизу. Здесь полно постоялых дворов и таверн, домов терпимости и игорных притонов, которые каждую ночь наполняются проститутками, бандитами, ворами и мошейниками.

Итальянские синьории

К северу от Рима и до самой реки По Италия делится на несколько феодов, окружённых большими участками дикой местности. Многие города, обладающие крепостной стеной, устояли против Чумы и остаются населёнными ещё с Судного дня, другие отвоевали позже, очистили от мертвецов и заселили заново. Наиболее распространённая форма правления здесь — это синьория, «господство власти», при которой независимым городом управляет одна влиятельная семья, пользующаяся поддержкой народа, других аристократов, армии и ремесленных гильдий. Другие формы правления — de facto республики, аристократические олигархии, военные диктатуры или вассалитет под управлением иностранных podestas[1]. Несмотря на это, все местные феоды выглядят одинаково: это хорошо обустроенные города-государства, окружённые небольшим участком земли под поля и пастбища и обнесёнными частоколом деревнями. Вся территория постоянно патрулируется пешими и конными солдатами, рыцарями и наёмниками.

Между итальянскими синьориями существует яростное соперничество, но с другой стороны — у каждой из них достаточно земель для расширения, чтобы не приходилось воевать друг с другом: нужно всего лишь выбрать участок дикой местности и попытаться его освоить.

В Италии существуют дюжины мелких феодов — от Феррары, славящейся своими воздушными кораблями, что летают благодаря огромным шарам, наполненным алхимическими парами, до миролюбивой Авраамической республики Салерно — оплота науки, мира

1: Подеста (итал. Podestà) — глава администрации в средневековых итальянских городах-государствах.

и нейтралитета, где иудеи, христиане и сарацины формально живут в мире и гармонии; от Павии, известной своими Карданными лабораториями, где строят боевых автоматонов, механические устройства и аналитические машины, использующие перфорированные карты, до Бреши, известной своими литейными, мануфактурами и лабораториями огнестрельного оружия, принадлежащими семье Беретта; от бандитской республики Центральной Италии до Сполето, излюбленного места всех шарлатанов и прохиндеев, где правит «Его Великолепие» Чезаре Карломано фон Витгенштейн, «Эрцгерцог шарлатанов», и многих, многих других…

Миланское герцогство

Миланское герцогство — это богатый просторный феод, соревнующийся с Флоренцией и королевством Сардинии за звание самого влиятельного государства Италии. Центром феода является сам Милан, «Город Соборов», также зовущийся «Готическим Вавилоном», — пятиуровневый метрополис, самый густонаселённый город всей Европы. Несмотря на то, что Миланское герцогство обладает богатством, влиянием и славится организованностью, его дальнейшей экспансии препятствует непрекращающаяся внутренняя борьба среди аристократов, владеющих той или иной частью феода, среди которых главенствующими являются Даль Верме, Висконти и делла Торре. Точно так же, как Флоренция полагается на мануфактуру Да Винчи, в Милане индустрию механических устройств представляют фабрики Севериана — группа лабораторий, на протяжении многих лет играющая основную роль в экономическом и стратегическом росте феода. На фабриках Севериана, которые крупнее, современнее и оснащены лучше, чем Карданные лаборатории Павии, работают больше тысячи ремесленников и механиков. Здесь производится огнестрельное оружие и технологические приспособления для Макабрической войны, которые применяются во всех городах герцогства. Также большей известностью пользуются механические устройства фабрик Севериана; самые знаменитые среди них — это силовые доспехи и механические протезы.

Новая Венеция и Адриатическая лига

После падения Старой Венеции и последующей утраты всех её материковых владений выжившие граждане этой купеческой империи едва смогли убежать от Чумы, найдя пристанище на острове Кандия (ранее Крит) и в других морских владениях прежней Венецианской республики. Кандия была расширена и получила имя Новой Венеции.

Несмотря на многочисленные и безуспешные попытки вернуть старую столицу, Новая Венеция смогла лишь сохранить контроль над некоторыми островами и портами Адриатического и Эгейского морей. Хоть Кандия и отличается собственной экзотической красотой, но прошлое великолепие Старой Венеции утрачено навсегда, и Венецианская республика теперь уже не является мировой силой. Теперь Венеция — часть Адриатической лиги, и хотя она самый влиятельный участник, это всего лишь primus inter pares[1] на одном уровне с не менее амбициозными и хитрыми союзниками.

В Адриатическую лигу, помимо Новой Венеции, входят морские республики Анкона, Римини, Трани и Рагуза с их собственными владениями. Эти города обладают различным потенциалом и возможностями, владеют не-

1: Primus inter pares (лат.) — первый среди равных.

большими материковыми территориями (за исключением Новой Венеции), но вместе они участники морского союза, превратившего их в самые влиятельные государства Средиземного моря. Благодаря судам, которые каждый день ходят из Севастополя в Атлантический окен, удалось создать безопасную (по крайней мере, в отношении мертвецов) торговую сеть, внёсшую большой вклад в Реконкисту, перевозя людей и товары и позволив феодам контактировать между собой. Несмотря на корсаров и шторма, путешествие по морю всё ещё значительно быстрее и безопаснее странствий по новым и старым сухопутным трактам, пересекающим дикие земли.

С другой стороны, Средиземное море по-прежнему кишит опасностями. Страшнее всего повстречать берберских пиратов и корсаров Марселя, но и в других феодах, больших и малых, хватает негодяев, пиратов и разбойников, уже не говоря о текущей вражде с Пизой, королевством Сардинии, принципалитетом Беневенто и султанатом Гранады. Иногда корабли лиги принимают участие и в едва законных или совсем незаконных миссиях, так что их первенство остаётся неоспоримым.

Между членами Адриатической лиги тоже существует вражда, ведь Новая Венеция делает всё возможное, чтобы контролировать этот союз и превратиться в настоящую морскую империю. В каждом порту лиги хватает товаров, складов и литейных — многие корабли вооружаются бомбардами и другими орудиями. На средиземноморских fondaci[1] определённо нет недостатка в порохе.

1: Fondaci (итал.) — товарные склады.

Южная и западная Европа

Священная Римская Империя Франции

Во время первых вспышек Чумы резиденция Папы Римского Климента VI, равно как и всех его предшественников с 1309 года от Рождества Христова, находилась в Авиньоне. Судный день и Темнейший век опустошили и разрушили Рим, оставив священников и монахов без руководства, поскольку Франция тоже пала жертвой Серой Орды.

Однако Церковь выстояла. Из укреплённого Авиньона короли-папы Темнейшего века выступили на завоевание окрестных земель, возглавив герцогов-епископов, капелланов, паладинов ордена Святого Гальгано и рыцарей Святого Лазаря.

Благодаря ревностеой вере, смирению и духу короли-папы смогли за несколько десятков лет укрепить свои феоды. и сегодня папское знамя с мечом и щитом на гербе реет над большей частью тех территорий, что когда-то составляли королевство Франции.

Сейчас, на заре Макабрического Ренессанса, Священная Римская Империя Франции со столицей в Авиньоне является одной из крупнейших католических монархий. Политическая, военная и религиозная власть слились воедино, и хотя титулы в империи не передаются по наследству, имперская церковь железной рукой управляет своими феодами и защищает их. Сам Папа Римский является королем-папой, императором и главнокомандующим всей армии.

Единственная дозволенная вера в империи — католицизм, и многие утверждают, что Священная Римская Империя — самое узколобое и консервативное государство среди Новых Королевств.

С другой стороны, необходимо заметить, что уровень жизни в имперских феодах очень высок, а их обитатели относятся к немногочисленным людям, которые ещё не утратили веру в Господа и надежду на счастливое вознесение после смерти.

Любого нечистого, пересёкшего границу империи, считают чумным отродьем и приговаривают к немедленной смерти, из-за чего отношения с Венгерским королевством так обострились, что нынешний король-папа, Константин II, годами призывает к крестовому походу против южной Италии и воевод восточной Европы.

Жители империи считают огнестрельное оружие, алхимию и ведьмовство проделками дьявола, равно как и все изобретения, использующие электричество, порох и пар, но высоко ценят изыскания целителей и мистиков, изучающих силу реликвий. Они не гнушаются механических доспехов и протезов. Подобными приспособлениями, изготовленными на фабриках Севериана, оснащена личная гвардия короля-папы — архангелы.

Кроме того, силовые доспехи и оружие используют паладины Святого Гальгано, на лучших скакунах встречаясь в бою с мертвецами, вооружённые мечом и своей непоколебимой верой. В отличии от них, рыцари Святого Лазаря — подразделение лёгкой кавалерии, мобильное и способное на ошеломительное наступление и стремительные манёвры.

Объединённые Тевтонские Княжества

Объединённые Тевтонские Княжества — всё, что осталось после краха старой Германской империи во время Судного дня. Они

представляют собой собрание небольших феодов, окружённых дикой землёй, сообщение между которыми осуществляется благодаря патрулируемым трактам. Sic transit gloria mundi[1].

Отдельными феодами правят различные благородные семьи, но настоящая власть принадлежит ордену тевтонских рыцарей и их верховному магистру, Зигфриду Шведскому, самому могущественному человеку в этих местах. Другим орденом, обладающим определённым влиянием на территории Тевтонских Княжеств, является Инквизиция, которая ведает вопросами правосудия и работает как федеративная полиция, занимаясь самыми серьёзными преступлениями, отвечает за сбор информации в других феодах, разыскивает и уничтожает некромантов, ведьм и мертвецов. Рыцарей и инквизиторов в их миссиях поддерживают манипулы или роты ландскнехтов — ветеранов из лучших наёмных отрядов страны.

Тевтонские Княжества — холодная, суровая и военизированная страна, но законы здесь не слишком жестоки, а кроме того здесь терпимо относятся к многочисленным ересям, философским движениям, новшествам и «странностям». Здешнее общество принимает сарацинов, язычников, турков, иудеев и нечистых, но преступления — преимущественно под таковыми подразумеваются любые действия, которые подвергают население опасности Чумы — и неподчинение властям здесь строго караются.

В Тевтонских Княжествах существует множество лабораторий, плавилен, литейных и мануфактур, а науки, включая алхимию первоэлементов, медицину, механику, пиротехнику и часовое дело, прекрасно развиты. Сложные устройства, машины на перфокартах, медицинские открытия и высокоточная машинерия — основные предметы экспорта здешних инженеров.

1: Sic transit gloria mundi (лат.) — так проходит мирская слава.

Мрачная Англия

Сильно пострадавшая от пришедшей из Нормандии Чумы и длительных засух Англия за несколько лет вернулась к состоянию варварства и дикости, а оставшиеся хозяйства и поля быстро пришли в негодность. Лондон почти сразу же стал Городом Скорби, большинство дворян погибли, а графства заполонили мертвецы. Вскоре весь регион выглядел так же, как и 500 лет назад, с небольшими крепостями и укреплёнными деревнями посреди диких земель, кишащих бандитами, варварами, одичавшими и чудовищами.

Новое Английское королевство было основано кондотьером Джоном Хоквудом, и династия Хоквудов по-прежнему удерживает престол. Джон Хоквуд, бывший командир наёмников, годами сражался в Италии и континентальной Европе, и вернулся в Англию как раз вовремя, чтобы спасти то немногое, что ещё уцелело, от полного упадка и уничтожения. Используя навыки полководца, приобретённые во время своих европейских кампаний, личное обаяние и политический талант, Хоквуд стремительно захватил Солсбери, затем Бат, Эксетер и Глочестер, и наконец весь юго-запад до самой корнуэлльской границы. Заключив свой второй брак с Изабеллой Английской, дочерью старого короля Эдуарда III, Джон Хоквуд положил начало новой династии, которая за несколько десятков лет распространила свою власть на всю Англию, до границ Корнуэлла, Уэльса, Данелага и Йорвикского королества — последние два являются суверенными государствами под управлением Кальмарского союза.

Джон и его наследники учредили орден Подвязки. Возглавляемый королём орден является самой серьёзной военной силой Англии и взимает дань в виде солдат, слуг и припасов со всех английских феодов. За исключением

этого, герцоги, бароны и лорды королевства формально независимы и содержат собственных стражников, пехоту и кавалерию (зачастую насчитывающую всего несколько дюжин всадников), а также отряды смертоносных лучников, способных убивать мертвецов с огромного расстояния.

В этих краях не слишком распространена алхимия, порох и другие изобретения, и не так много нечистых, которых считают чем-то вроде зловещего феномена или просто новой реальностью, с которой приходится смириться, а не настоящей угрозой.

Братья-бэконианцы — единственное исключение из этой своеобразной отсталости. Это орден монахов-ремесленников, изучающих алхимию и оккультные науки, разрабатывающих приспособления и огнестрельное оружие, которое можно использовать против мертвецов и чудовищных зверей — главного источника опасности в диких землях. Многие бэконианцы — умелые стрелки и часто прячут в своих рукавах или наплечниках многозарядные пистоли, которыми пользуются со смертоносной точностью.

В остальном, жизнь в Мрачной Англии всё та же, что была в далёком прошлом, с одинокими замками посреди густых лесов, где посреди густых лесов стоят одинокие замки, в которых живут пастухи, ремесленники средней руки, горстка солдат и небольшая благородная семья, правящая феодом от имени восседающего в далёком Солсбери короля. Конечно, помимо этого есть ещё странствующие рыцари, разбойники, бродячие монахи и ведьмы, и пуританская церковь, существующая в основном под сенью соборов или в крупнейших деревнях.

Среди самых густонаселённых городов числятся столичный Солсбери и процветающий Эксетер. Йорк (или Йорвик) также является богатым и многолюдным городом, без сомнения, самым богатым в землях союза. Оксфорд и Кембридж остаются центрами знания: первый полностью находится на стороне уиклифского пуританства, закона, старых традиций и ценностей, стремится к сохранению знаний, тогда как Кембридж (основанный перед самым пришествием Чумы) открыт для будущего и различных инноваций, особенно созданных бэконианцами. Известными Городами Скорби являются Лондон, Кентербери (в соборе которого до сих пор лежат драгоценные реликвии) и Лестер.

Зелёные долины Шотландии

За королевством Йорвик лежит Шотландия, феод, где пришествие восставших мертвецов стало причиной развития, а не кризиса и упадка. Во время Судного дня король Роберт Брюс возглавил горные и лесные кланы, занятые обороной от вторжения с юга, в чем им помогли сложный ландшафт и суровый шотландский климат.

Несмотря на то, что множество мертвецов уже добрались до Шотландского нагорья, в битве у Адрианова вала шотландцы остановили продвижение так называемой Великой нормандской орды, окончательно разбив её в битве при Бэннокберне, уничтожив Язвенного Короля (тирана, по слухам, являвшегося пропитанным Чернилами Ричардом II). Та великая победа, хоть и доставшаяся ценой жизней большей половины взрослых мужчин Шотландии, позволила кланам укрепить свои позиции и возвести необходимые оборонительные сооружения, превратив многие долины (слово, которое в Шотландии стало синонимом феода) и горные пики в безопасные убежища, несмотря на то, что почва в этих местах плохо подходила для земледелия.

Сегодня шотландские кланы по-прежнему едины под управлением Айлин де Брюс, «Бонни Айлин» (Айлин Красивой), и сохраняют свою независимость, встречаясь при королевском дворе в основном ради того, чтобы обговорить в Парламенте (Pàrlamaid na h-Alba) общие проблемы: например, частые вспышки Чумы в низинах, вопросы экспедиций в Бореалию и территориальные права.

Во многих отношениях Шотландия (так же, как Уэльс и Корнуэлл) — простая и суровая страна, жители которой не привыкли к технологическим инновациям, распространяющимся в Европе, и мало интересуются чем-то помимо своих замков, пастбищ и выживания. Истинной столицей является Данфермлин, среди других важных городов стоит отметить Айону, Перт и Берик — главный шотландский порт. Городов Скорби в Шотландии нет, хотя были утрачены многие поселения в низинах.

Шотландия торгует с внешним миром алкогольными напитками и высококачественной шерстью, а также различными видами сушёной рыбы. Их обменивают на дорогие товары вроде вина и специй. Королева Айлин собирается изменить такое положение дел, открыв Шотландию веяниям Ренессанса. С этой целью она финансирует экспедиции на запад и в земли за морем, которые уже окрестили Nova Scotia (Новой Шотландией).

Когда Ирландия стала гнить[1]

Ирландия, веками являвшаяся целью различных набегов и нападений, сравнительно слабо пострадала от Чумы. Её укреплённые монастыри стали важной линией обороны от мертвецов (на местном языке именуемых «слуа»), и с этих же монастырей началась Ирландская Реконкиста, центром которой стали древние королевские семьи, а целью — установление королевской власти над Ирландией.

Со стороны Ирландия кажется варварским, безлюдным и дикими королевством. Реальную военную и политическую власть на острове сегодня представляют местные короли, Верховный король, военные вожди и fianna[2]. Вдоль

1: Заголовок отсылает к стихотворению ирландского поэта Уильяма Бреннана «When Erin first rose», не переводившемуся на русский язык.

2: Fianna (фианы, фении) — легендарные полунезависимые дружины воинов, жившие в лесах и занимавшиеся охотой, разбоем и торговлей, но в случае войны откликавшиеся на призыв короля к оружию.

побережья встречаются очаги цивилизации, часто посещаемые шотландцами, склады Ганзейского союза, колонии Кальмарского союза и небольшие суверенные города под управлением военных аббатов, которые правят ими как небольшими теократиями, относительно независимыми от Авиньона, но формально все ещё преданными Папе.

Несмотря на дикость этих пустынных краёв, повсеместные мертвецы и чудовищные звери здесь практически не встречаются благодаря неукротимым ирландским воителям. Основная опасность обычно исходит от заброшенных болотистых мест, где устраивают логово хитрые и жестокие твари: осквернённые, стрыги и тираны.

Четыре королевы Запада

В эту макабрическую эпоху женщины важны не меньше мужчин. В обществе и в семье не существует подчинённых ролей. За десятилетия долгих войн с мертвецами исчезли многие предрассудки прошлого, а для выживания феода имеет значение каждый человек, и в настоящее время лишь немногие военные подразделения, секты и гильдии не принимают в свои ряды представительниц женского пола.

И даже несмотря на это, кажется по меньшей мере странным тот факт, что большинством европейских королевств правят женщины — сильные и опытные королевы, не раз доказывавшие, что способны управлять феодом намного лучше любого мужчины.

Юная Изабелла Аквитанская правит небольшим государством, граничащим с Французской империей. Она известна своей терпимостью и вольнодумством, и множество французских беженцев и еретиков после религиозного фанатизма папства нашли в Аквитании тихую пристань. При дворе Изабеллы немало трубадуров и поэтов, мудрецов и учёных, художников и интеллектуалов, врачей и астрономов. Здесь есть сарацины и нечистые, цыгане и норманны, иудеи и католики, копты и солнцепоклонники, даже путешественники с дальнего востока, из северных земель и Чёрных империй (государств Африки, расположенных южнее Сахары). Аквитания — бедное королевство с большими участками диких земель, которые ещё предстоит завоевать, но Изабелла искренне верит в силу ценностей гуманизма и Ренессанса. Аквитания известна своими художниками и мудрецами, а сама Изабелла — знаток человеческих душ и опытный врач.

Бланка Наваррская — старая и осмотрительная правительница небольшого феода на Атлантическом побережье. Его высокие замки с крепкими стенами вызывают благоговение, и кажется, что Чума от Наварры где-то далеко. Однако королевство является целью морских вторжений северян: жестоких викингов и кальмарских завоевателей, уже покоривших часть Англии и земли вдоль побережья Северного моря. Хотя Бланке удаётся сдерживать эти набеги с помощью своих дворян, преданных рыцарей, кампеадоров и matamuertos[1] — знаменитых стражей Наварры — она уже давно пытается найти окончательное решение этой проблемы.

Обольстительная Лукреция Арагонская не столь миролюбива, как вышеупомянутые правительницы. Каждый день её корабли, солдаты и инженеры сражаются с мертвецами, всё ещё заполняющими дикие участки королевства, а также с кастильскими бандитами и берберскими пиратами, совершающими набеги на побережья Арагона. Нередко Лукреция лично возглавляет свою армию, чем заслужила уважение вассалов, но в первую очередь — как в собственном феоде, так и в соседних странах — она известна интере-

1: Matamuertos (исп.) — убийцы мёртвых.

сом к травам, зельям и ведьмовству. Половина крови в её жилах принадлежит цыганам, а вторая половина — благородной семье Борджиа из Валенсии. Ходят слухи, что Лукреция возглавляет Невинных Дам — оккультный ковен знахарей и ведьм, которых в Арагоне так много, что иногда они становятся «предметом экспорта» в соседние государства.

Самые доверенные слуги Лукреции — это зелёные рыцари: умелые разведчики, стражи и шпионы, которые работают как поодиночке, так и небольшими группами, а иногда примыкают к другим братствам. Случается, они месяцами или даже годами странствуют по чужим и диким землям, прежде чем вернуться к королеве с донесением.

Элеонора III Арборейская правит Сардинией, Корсикой, Балеарскими островами и Лигурией. «Королева-мать» Арбореи — амбициозная, безжалостная женщина, которая смогла отвоевать у мертвецов Сардинию и распространить свою власть на ближайшие острова и лигурийское побережье.

Элеонора не замужем, но при этом она мать восемнадцати детей, зачатых от разных мужчин вне брака. Эта женщина, посадившая своих бастардов во главе многих княжеств, флотов и армий, — опытный стратег и политик, и ей ни разу не доводилось жалеть о неверно принятых решениях.

У неё множество родственников, и все они отличаются крепким здоровьем, верностью, упрямством и гордостью — как и сама Элеонора. Её флотилии часто подвергаются атакам марсельских корсаров, пиратов Барбароссы и разбойников из Пизы, но замки, маяки и башни во владениях Элеоноры образуют непреодолимую сеть прибрежных крепостей.

Восточная и северная Европа

Эстергомское королевство Венгрия

Номинально королевство Венгрии, где правит Владислав Кан, является крупнейшим феодом Европы.

Эстергомская династия, получившая фамилию в честь своего родного города Эстергома, железной рукой правит всей Италией от Неаполя и южнее, а также Трансильванией, Далмацией, Славонией, Сербией, Штирией, Молдавией, Валахией, Болгарией и другими землями между Тевтонскими Княжествами, Старой Польшей и султанатом Севастополя.

Сам Владислав, вся королевская семья и большая часть дворянства, духовенства, рыцарей и воевод (князей, правящих в отдельных провинциях) — нечистые. Такое положение дел не только вызывает подозрение и тревогу у соседних народов, но и практически исключает возможность достичь соглашения со Священной Римской Империей Франции и халифатом Сицилии.

С другой стороны, благодаря этому Венгрия кажется чем-то вроде Земли Обетованной для нечистых со всего мира, которые часто пытаются перебраться сюда жить. Но для многих других Венгрия — это земля колдунов, еретиков, некромантов и преступников, и местное дворянство даже не пытается как-то развеять эти заблуждения.

Посол Владислава Кана в западной Европе — юный воевода Мирча Дракулести, окруживший себя бледнокожими распутными придворными и путешествующий в закрытых каретах и на борту зловещих парусников. Его полная противоположность — Януш Корвино, воевода Беневенто, эмиссар короля в южной Италии, жестокий и беспощадный кавалерист, который правит своим феодом с той же твёрдостью, с какой уничтожает мертвецов.

Кальмарский Союз

В результате распространения Чумы по скандинавским землям королева Маргарита I смогла объединить под своим правлением ослабевшие королевства севера, превратив их в единую и крепкую политическую силу. Натиск орд мертвецов был здесь так же силён, как и в других регионах, но отразить его оказалось проще благодаря суровому климату, протяжённости земель и условиям окружающей среды, с самого начала замедлившим распространение Чумы и продвижение мертвецов.

Пережив многочисленные политические перемены, в наши дни Кальмарский союз состоит из Норвегии, Финляндии, Дании, Исландии, земель Балтийского региона и нескольких колоний, рассеянных по северным морям между Русью, Гренландией, Англией и северным побережьем Франции и Италии.

Сейчас, два века спустя, скандинавы более единодушны, чем когда-либо прежде. Однако их королевство хоть и устойчиво, но состоит из разрозненных доменов и страдает от недостатка насления; несмотря на рост и развитие, его основой остаются мелкие поселения.

Давние раздоры между дворянством и местными вождями, ссоры между правящими семьями и военачальниками никуда не исчезли; эти конфликты всё так же сильны, но союз устроен подобно куполу, который удерживает северян вместе, и именно это позволило ему оставаться сильным и надёжным феодом на протяжении многих десятилетий. Как утверждают не-

которые историки, благодаря союзу северные феоды фактически не понесли потерь от армии мертвецов, и потому находятся среди тех немногих земель Старого Света, что развивались, не потеряв связи с прошлым.

Страны союза — мощные и хорошо вооружённые королевства, богатые основными ресурсами: продовольствием, шерстью, деревом и металлами. На их границах всё спокойно, но в пределах этих границ лежат обширные

земли, большая часть которых — это пустынная, дикая и безлюдная глушь. Все деревни и города обнесены защитными стенами, а за пределами этих стен земля будто вернулась на тысячу лет назад к первобытному состоянию.

В настоящий момент основная проблема этих королевств — малое население, а также тот факт, что их владения возвращаются к безлюдной дикости. Суровый климат своей стальной хваткой останавливает и убивает мертвецов, и только чумные отродья, которых зовут драугграми, способны передвигаться в здешних густых лесах и снегах. Куда чаще встречаются разнообразные чудовищные звери, включая жутких морских тварей, а на путников, пересекающих эти края, нередко нападают тролли — особая разновидность осквернённых.

У здешних жителей, потомков древних викингов, не хватает сил на освоение диких земель, и потому они часто занимаются морскими набегами, как делали это в прошлом, разграбляя побережья Британских островов, Франции и Наварры, а иногда основывают тут и там мелкие колонии. Другие отважные моряки отправляются на запад, и похоже, что новые поселения в далёких западных краях — Винланд, Маркланд и Хеллуланд — уже процветают, оставаясь вне досягаемости Чумы.

Эти заморские колонии привлекают всё больше и больше переселенцев, представляясь чем-то вроде Земли Обетованной — благодаря чему их назвали Бореалией.

Ганзейская лига

Между Тевтонскими Княжествами, Кальмарским союзом и королевством Венгрии стоят города Ганзейской лиги, союза свободных общин, разбросанных по центральной, северной и восточной Европе, с центром в землях Старой Польши и формальной столицей в Гданьске. Единственная политическая власть, которую они признают — их собственные бургомистры и могущественные губернаторы лиги. Наиболее важные поселения лиги (Гданьск, Любек, Антверпен, Рига, Бремен, Краков и Утрехт) представляют из себя независимые города-государства, окружённые дикой местностью или более крупными феодами, но по всей Европе разбросано ещё множество других городов, принадлежащих Ганзе, от Гибралтара до Севастополя, от Амальфи до Плескова[1].

Лига обладает преимущественно коммерческой властью, основанной на торговле высококачественными товарами (соль, меха, солёная рыба, текстиль, хрусталь, порох, изделия из золота) и блистательных сделках, которые на выгодных условиях заключают во всех крупных городах Ганзы, от Средиземного моря до самой Руси. В отличие от окружающих их крупных королевств, ганзейские поселения не стремятся к расширению и завоеванию территорий и даже в польских землях не заинтересованы. Их единственная цель — обеспечить процветание и независимость тех, кто обитает за их стенами, снаружи которых зачастую находятся дикие земли или владения других государств.

Как правило, в городах Ганзы проживают состоятельные купцы, отличающиеся терпимостью к любым религиозным и философским идеалам, равно как и к членам любой народности и культуры — при условии, что те не будут создавать проблем для города или вмешиваться в их цивилизованный образ жизни. Города обороняют эффективные и хорошо обученные отряды аркебузиров, артиллеристов и тяжёлых пехотинцев, и поскольку население живёт за крепостными стенами, в этих феодах почти всегда безопасно.

Однако не так давно многие города Померании, Червонной Руси, Мазовии и Пруссии по-

1: *Старое название Пскова.*

страдали от ужасающей разновидности Чумы, пришедшей с востока. Так называемая Morbus Horribilis[1] — форма заболевания, превращающая каждого, кто вступит с ней в контакт, в чумное отродье, свирепое и сильное, перемещающееся на четырёх ногах, будто чудовищные собаки или волки. Про эту разновидность Чумы известно пока слишком мало, но похоже, что в городах Ганзы прячутся могущественные чумные тираны: эти существа способны управлять стаями отродий и притворяться обычными людьми, по крайней мере до тех пор, пока голод не возьмёт верх или пока самые разрушительные последствия Чумы не овладеют ими.

Русь

Территории, протянувшиеся от восточной границы Польши до Казани и Архангельска, называются Русью. Они включают в себя несколько различных политических образований: города, принадлежащие Ганзейской лиге и Кальмарскому союзу; Великое княжество Московское; Новгородскую землю и Литовские княжества, а также некоторые другие. Это холодные и немноголюдные края с небольшими феодами, разбросанными по просторам дикой, неукротимой земли, что тянется на юг и восток — до Татарии и её ханств Золотой Орды, где правят отродья Эрлик Хана — девятеро тиранов. Нечистые здесь немногочисленны, и их социальный статус от феода к феоду разнится; обычно их боятся, но уважают.

В этих суровых краях жизнь тяжела, а на границы постоянно наседают свирепые орды, но русские известны своим стальным характером, закалённым веками тягот и лишений. Их князья и цари — грозные, непокорные и честолюбивые, а крестьяне и городские жители — работящий и практичный народ, способный справиться с любым делом. Женщины красивы, горделивы и храбры.

Великим княжеством Московским правит Иван III Васильевич, и он превратил это ранее пустынное и незначительное государство в своего рода торговую и религиозную столицу Руси. Москву называют «Третьим Римом»: здесь восседает патриархат Православной Церкви, а кроме того, хранится множество сокровищ, добытых из руин Константинополя.

Хотя Новгород и Архангельск остаются важными портами и торговыми центрами, Киев и Литовские княжества богаче и значительнее с точки зрения культуры, и они более восприимчивы к веяниям Запада. Русские армии обычно состоят из членов воинских дружин и рекрутов, но кроме них, есть ещё богатыри — странствующие герои, которые помогают и дворянам, и попавшем в беду простолюдинам. Самый устрашающий военный отряд Руси — опричники, «чёрные волкодавы» Московского княжества. Эти люди, которых простолюдины окрестили «солдатами Сатаны» (поскольку они вселяют ужас в сердца всех и каждого), одеваются во всё чёрное, ездят на вороных конях, носят стальные мечи и повсюду берут с собой чёрных волкодавов.

На безграничных просторах Руси и Татарии ходит множество легенд об ужасных коварных чудовищах, обитающих в степи и в пустынных землях вокруг феодов; о древнем и злом Кощее, который почти бессмертен, чья природа и сила неведомы; о Ягах, ковене стрыг, что скрываются в густых лесах и подчиняются главе ковена, Бабе-Яге; об Эрлик Хане, повелителе Золотой Орды, могущественном прародителе, ставшем отцом девятерых тиранов, что правят девятью стаями, и у каждого из них свои охотничьи угодья; о женщинах-змеях, разновидности фурий, которые охотятся в Литве, и о многих других созданиях, сотворённых Morbus Horribilis.

1: *Morbus Horribilis (лат.) — ужасная болезнь*

Африканские эмираты и халифаты

Средиземноморские феоды мавров, турков и сарацин во многом похожи на христианские. Культурные различия столь незначительны, что француз без всяких проблем может годами жить в Гранаде, а турок — во Флоренции. Не помешает даже языковой барьер, ведь флорентийский — это язык всех портов и торговых площадей в каждом городе Средиземноморья, равно как греческий и латынь — язык любых библиотек и академий.

Гранадский султанат

Султанат Гранада протянулся от Кадиса практически до границ королевства Арагон, а его Красная султана, Сорайя — подруга и любовница арагонской королевы Лукреции. Многие считают Гранаду самым богатым, пышным и приятным феодом среди Новых Королевств, и небезосновательно — в его землях царит мир, поля дают богатые всходы, а прекрасные города изобилуют великолепными парками, виллами, садами, фонтанами и дворцами. Здешние жители в большинстве своём не знают нужды и ведут радостную жизнь, а население состоит из мавров, иудеев, христиан, цыган и разнообразных чужеземцев, каждый из которых подчиняется местным законам и платит справедливый налог в казну султаны. Гранада поддерживает дружеские отношения с Авраамической республикой Салерно, с которой она делит отряды искариотов. Есть, однако, и те — как среди простолюдинов, так и среди могущественных людей, — кто порицает и насмехается над распутными нравами двора Сорайи, обвиняет её (небеспочвенно) в ведьмовстве и осуждает за монструозный зверинец, который она держит во дворце: собрание самых различных осквернённых Чумой созданий, поставляемых со всего мира ради развлечения Сорайи и её гостей.

У Сорайи есть личная гвардия — красные одалиски, особый элитный отряд наложниц, танцовщиц и воительниц, часто исполняющих роли шпионов, любовниц и осведомителей.

Хватает у Красной султаны и забот. Паша Хайреддин Барбаросса продолжает грабить её берега, взимая большую дань и регулярно требуя выкупы. Кроме того, в последние годы на границах её королевства Бог знает откуда стали появляться странные и дикие краснокожие воители, раскрашивающие свои тела таинственными символами. Шпионы утверждают, что они явились из-за Атлантического океана на борту португальских судов и обосновались на Конкистадоровых островах у побережья Западной Африки. Некоторые даже предполагают, что они пришли из земель, которых не коснулась Чума, и что конкистадоры собирают их на своих островах, готовясь к захвату Европы.

Султанат Севастополя

Султанат Севастополя — это населённый турками феод, которым — не без помощи своего хитрого и опытного великого визиря Ибрагима Паши — правит Сулейман Великолепный.

Называя себя мирным правителем, поклонником науки и искусств, Сулейман демонстри-

рует стальной характер, когда дело доходит до политики или Макабрической войны. Сулейман и Ибрагим сообща работали над расширением унаследованного от предков небольшого феода: черноморского королевства со столицей в Севастополе. Ради этого они присоединили множество соседних государств, эмиратов и феодов. Сулеймановы паши, капитаны и эмиры оказались весьма внушительной военной машиной экспансии. В результате халиф вскоре обнаружил, что его султанат столкнулся со Свободными Эмиратами, Чёрным Султаном Иерусалима и Венгерским королевством, не говоря уже о других крупных и мелких феодах, с которыми его земли граничат с востока и юга, и о татарской Золотой Орде.

Из руин городов, что входят теперь в его феод, Сулейман добыл множество научных и технологических секретов, передав их в руки учёных математиков и философов. Благодаря этим открытиям, инженеры и ремесленники его королевства могут возводить зодческие чудеса, создавать ветровые машины, автоматоны и другие поразительные устройства.

Сулейману служат придворные рыцари-мамлюки, советники-евнухи и янычары, вооружённые саблями и пистолями.

Халифат Сицилии

На знамёнах халифата Сицилии, одного из немногих сарацинских феодов, ещё не попавших под власть Барбароссы или севастопольского султана, изображена хамса[1]. Здесь процветает богатая и изысканная мавританская культура, которая не столь терпима к другим, как в Гранаде, и уделяет пристальное внимание вопросам веры и мистицизма.

Так или иначе, уже на небольшом расстоянии от городских стен начинается дикая земля, занимающая весь остров, на котором стоят лишь несколько мелких феодов. Из-за этого всему Средиземноморью остров известен как жестокое и опасное место. Фактически, сообщение со здешними портами возможно только по морю. Города представляют из себя крепости, укрытые за высокими стенами. Со всех сторон их обступает дикая пустынная земля, где бродят язычники, ведьмы, хищники, и даже, поговаривают, людоеды. В Сицилийских хрониках можно встретить упоминание множества осквернённых существ, похожих на создания из древнейших мифов: гигантских птиц, циклопов, сатиров, сирен и морских чудовищ.

Другая уникальная особенность этого халифата — значительное число жителей с дальнего севера — скандинавских переселенцев, приплывших сюда в Темнейший век и поселившихся на побережье. Эти высокие и внушительные светловолосые люди давно оставили свою веру, чтобы поклоняться единому богу сарацин и поднимать клинки в защиту его веры. Текущий правитель, Белый халиф Омар ибн Ругьяр, в руках которого сосредоточена вся гражданская, военная и религиозная власть сам является сыном обратившегося в сарацинскую веру скандинавского вождя. У халифа, крайне религиозного и очень щедрого, но вместе с тем сильного и непоколебимого человека, есть мечта: найти достаточно людей, чтобы очистить остров от Чумы и превратить его в сильный феод, подобный тем, в коих живут его более могущественные соседи.

Халифу служит элитная гвардия аль-барсарков — преданных медведей-воителей, вооружённых вселяющими ужас двуручными саблями.

1: Хамса, или «рука бога» — еврейский и арабский защитный амулет в форме ладони. Как правило, имеет симметричную форму с двумя большими пальцами по бокам.

Таинственный Египет

Коптское королевство Египет — место контраста и полутонов, где можно встретить самых разнообразных людей: рабов из Чёрных империй; сбежавших из Европы авантюристов; мудрых каббалистов, изучающих тайны прошлого; учёных; некромантов и расхитителей могил, разоряющих гробницы фараонов. Всем этим правят Великие евнухи — парламент из избираемых голосованием купцов, которые контролируют сеть городов, портов и оазисов Египта. И хотя евнухи зачастую хитрые и могущественные люди, настоящая власть сосредоточена в руках некрополитов Реформированной коптской церкви. После того, как Чума почти полностью уничтожила население страны, местное духовенство обратилось к новому зловещему способу отправления религиозных обрядов, связанному с почитанием мертвецов, а также некрополей прошлого и настоящего. Главные символы этого культа — смерть, разложение и макабр, бренность человеческой жизни и триумф смерти над земными царствами. Благодаря макабрическим процессиям и представлениям, использованию трупов для катарсических обрядов, осуществлению шокирующих жертвоприношений и телесных наказаний и проведению публичных апокалиптических ритуалов очищения, культ захватил власть над каждым аспектом жизни в Египте. Нечистых здесь зовут «святыми людьми», некромантов и вивисекторов ценят и уважают, а результаты их опытов считают выдающимися подношениями Богу.

Некрополиты и сами зачастую являются нечистыми, некромантами и вивисекторами, практикуя соответствующие ритуалы и эксперименты.

Несмотря на культ смерти и его столь жуткие обычаи, Египет поддерживает дружеские отношения с Сицилией, Оттоманской империей и Венгрией и не считается обителью зла и беспричинной жестокости.

Чёрные империи

К югу от Египетского королевства и великой африканской пустыни лежит земля кочевых племён и диких зверей. Чума добралась и до этих краёв, прошлась по ним из конца в конец, но здесь почти не было городов, которые можно было разрушить, и оказалось слишком мало стран, которые можно было растерзать. Мертвецы распространялись здесь куда медленнее, чем в Европе. Они всё ещё блуждают по саваннам, джунглям и равнинам, болотам и горным хребтам, но сбиваются лишь в небольшие стаи, с которыми легко могут справиться отряды храбрых воинов из местных племён и феодов. Несмотря на это, здесь появилось множество ужасных разновидностей Чумы, таких, как пришедшая из Леванта и разошедшаяся по восточным регионам Серая проказа, и зародившаяся в сердце этого континента Красная смерть.

Сегодня в Африке осталось лишь полдюжины Чёрных империй, различающихся культурно и этнически. Как и европейские Новые королевства, они были рождены из разрухи Судного дня. Помимо них, здесь полно кочевых народов и наций, в число которых входят пигмеи, аркантропы и великаны.

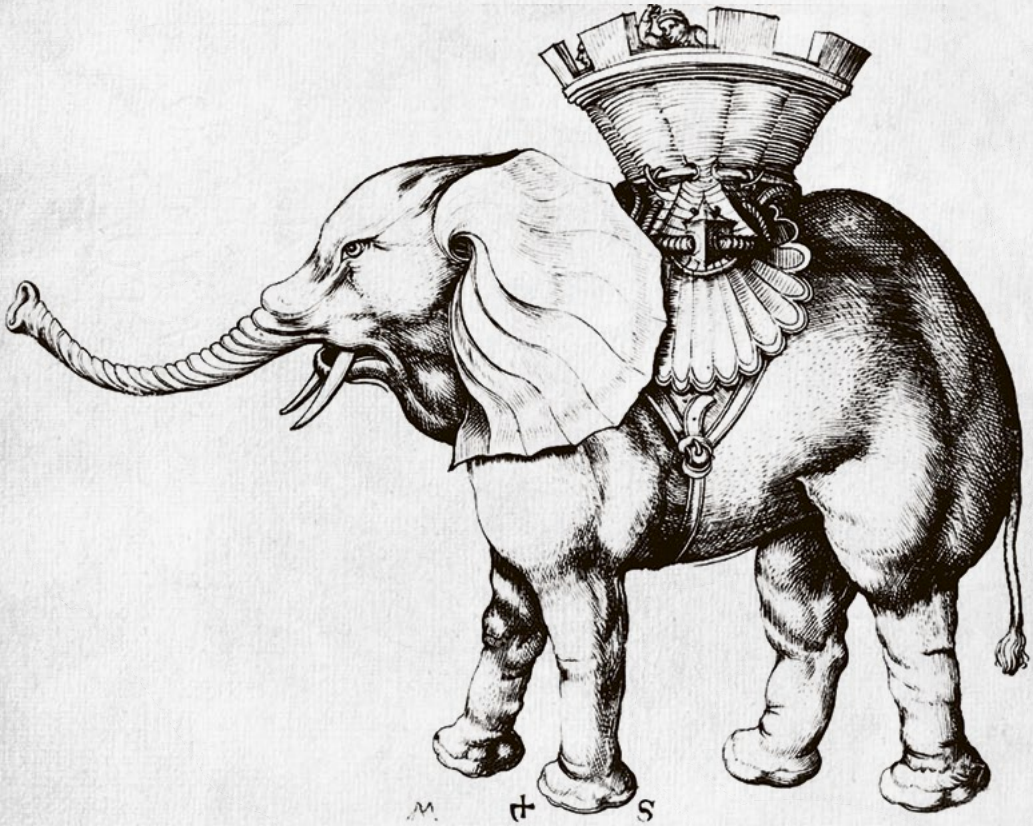
Эфиопия и Львиная империя — самые крупные и лучше всего организованные африканские феоды. В различных уголках континента хватает и других, относительно мелких, государств.

Африка, конечно же, остаётся дикой и далёкой землёй, но поддерживает свя-

зи с соседними народами. Львиная империя торгует — преимущественно воинами и рабами — с Конкистадоровыми островами Мексики, Эфиопия поддерживает торговые отношения с Египтом, Венецией и средиземноморскими моряками, а султанат Занзибара и соседние феоды имеют связи с госпитальерами. И это лишь самые важные контакты.

Африканские народы и империи часто воюют друг с другом, совершая набеги с целью захвата рабов, чтобы потом продать их в Средиземноморье или Мексику.

Ходячие мертвецы — не самая страшная из угроз, существующих в Африке. Континент страдает от чудовищных зверей, например, страшных некропитеков — мертвецов-обезьян, таких же ловких, сильных и свирепых, какими были при жизни. Европейские исследователи и купцы, которые посещают местные рынки и поселения, слышали легенды о неописуемых чудовищах страшнее любого осквернённого, влачащих своё богопротивное и упадочное существование в сердце джунглей.



За геркулесовыми столбами[1]

Для обитателей средиземноморских Новых Королевств земли за Атлантическим океаном — края почти мифические, но некоторые бывалые моряки знакомы с ними не понаслышке.

Португалия и заморские рыцари

Во время Судного дня и наступившего вслед за ним Темнейшего века Португалия была полностью уничтожена Чумой. Только в пятнадцатом столетии Генрих Мореплаватель смог вернуться из изгнания и начать отвоёвывать свою некогда богатую страну, став первым португальским королём в новой эпохе человеческой истории.

Единственной военной силой на его стороне, кроме отпрысков выживших благородных семей, был королевский орден рыцарей Заморского Храма или попросту заморских рыцарей. Заморские рыцари произошли непосредственно от ордена Христа — это были рыцари-храмовники Португалии, сумевшие спастись от разрушения своего ордена, сменив его название[2].

После реорганизации заморские рыцари восстановили свою власть над некоторыми крепостями и портами Португалии, уничтожив уже поредевшие и разлагавшиеся к тому времени орды мертвецов.

Со своего престола в Сагреше, новой столице, король Генрих, занявший также пост верховного магистра ордена, построил новый небольшой, но устойчивый феод, опирающийся на рыцарство и морской флот, а затем приступил к другому, более амбициозному проекту, над которым трудится и поныне.

Конкистадоровы острова

Много лет служившие европейским перевалочным пунктом по дороге на запад острова у побережья Африки в Атлантическом океане сейчас представляют собой независимое государство под названием Конкистадоровы острова или Islands de la Conquista. Сейчас здесь обитают исследователи и мексиканские силы Монтесумы II, которые возглавляет донья Марина «la Malinche[3]» — королева конкистадоров — и безжалостные морские капитаны, продавшиеся Мексике. Пирамиды и храмы строятся повсюду, от островов, что римляне звали Канарскими, до островов Зелёного Мыса, и над всеми ними реет флаг Миктлантекутли, бога смерти. Пользуясь этими островами у дальних границ Европы, Мексика копит силы и рабов, чтобы начать завоевание земель к востоку от Великого моря.

Удачливые острова

Хотя Конкистадоровы острова находятся под властью конкистадоров и Мексики и фактически утеряны для Португалии, она по-прежнему сохраняет устойчивую власть над Удачливыми (ранее Азорскими) островами — и это самое важное владение заморских рыцарей. Главная особенность Удачливых

1: Гибралтарская скала и гора Джебель-Муса, обрамляющие вход в Гибралтарский пролив.

2: Орден Христа являлся правопреемником ордена тамплиеров на территории Португалии.

3: Malinche (исп.) — огненное дерево, растение с красивыми ярко-красными цветами.

островов — чистая, никогда не знавшая Чумы земля, окружённая ещё более чистыми морями. Эти воды постоянно патрулируют корабли ордена, проверяя всякого, кто пытается пристать к берегу — в основном свои же суда и немногочисленные корабли из северной Европы. Карантин, который должны пройти гости, весьма суров, и никто фактически не может попасть на острова без разрешения португальской короны и заморских рыцарей.

Орден возвёл здесь множество замков и дворцов, предоставляя убежище на островах магнатам, землевладельцам и дворянам, желающим вместе с семьями раз и навсегда скрыться от всех зол этого мира. Эти «избранные» должны передать всё своё имущество во владение ордена, чтобы им позволили жить на этих благословенных островах, где им уже не придётся ни о чём беспокоиться, — вдали от восставших мертвецов и Чумы, под вечной защтой мечей ордена.

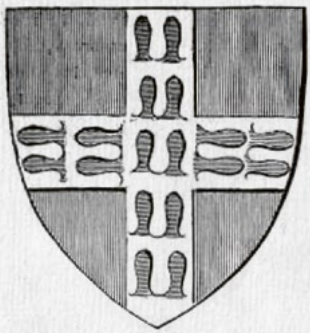
Заморье

Багамские острова, Подветренные и Наветренные острова, Португеса, Сан-Сальвадор, Веспуччия, Тортуга и другие земли, открытые заморскими рыцарями на той стороне Атлантического океана — дикие края, где обитают разнообразные племена, встречаются неизвестные растения и животные, но самое главное — здесь не знают Чумы. Здесь орден основал несколько торговых колоний и форпостов, построил крепости и опорные пункты, но завоевать эти места пока невозможно по причине сократившейся казны как ордена, так и Португалии. Настоящая цель ордена — пройти по следам тамплиеров, достигших моря Каннибалов за несколько десятков лет до Судного дня, и разыскать их секреты, такие как Фонтан Манны и легендарные сокровища заморских царств.

Бореалия

Пока заморские рыцари, конкистадоры, Мексика и Португалия пользуются морскими путями, что проходят через центральную часть Атлантического океана, от Гибралтара до моря Каннибалов, на североатлантических берегах Нового Света стали селиться другие народы. В особенности это касается области, известной под названием Бореалия, то есть территорий и островов юго-западнее Гренландии: Новой Земли, Terra Nova[1] (Винланд, Хеллуланд и Маркланд), принадлежащей Кальмарскому союзу; Новой Шотландии под управлением короля Брюса; и принадлежащей Ганзе Новой Фландрии, что занимает регион вокруг устья реки Мухекуннетук[2], населённый индейским племенем ленапе. В этих прибрежных поселениях проживает не более нескольких тысяч человек: охотники, колонисты, первооткрыватели, траппёры, китобои, старатели и авантюристы. С годами количество людей в Бореалии неуклонно возрастает. В конце концов, эти земли полностью свободны от Чумы, мертвецов, чудовищных зверей или осквернённых — новая Земля Обетованная…

1: Ньюфаундленд.
2: Могиканское название реки Гудзон.



Враги человечества

Для тех, кто дерзает выйти далеко за пределы крепких стен своего города, мир всегда был опасным местом. Мародёры, пираты, разбойники, убийцы, негодяи всех сортов, деспотичные дворяне, вражеские солдаты, религиозные фанатики той или иной веры, изуверские секты и безжалостные завоеватели представляют не меньшую опасность, чем восставшие мертвецы.

Отважившимся ступить в дикие земли следует страшиться не только зверей, но и других природных опасностей: гнилостных болот, густых чащоб, потопов, оползней, пожаров, мороза, паразитов и разнообразных заболеваний.

Разумеется, в эту макабрическую эпоху самым ужасным, неумолимым и смертоносным противником являются восставшие мертвецы и чумные отродья. Чума навсегда изменила мир, и она тот истинный враг, которого необходимо победить.

Мертвецы

Восставших трупов, созданных Чумой, обычно называют просто «мертвецами». Это ходячие человеческие останки, жаждущие плоти и крови. Со временем их стали классифицировать и разделять по категориям в зависимости от облика и свойств — двух факторов, обусловленных преимущественно сохранностью тела и способом, которым оно было заражено.

Наиболее распространённые разновидности — это ковыляющие пустышки, стремительные фурии, иссохшие ползуны, костлявые дохляки, и страшные полуразумные одержимые.

Несмотря на их различия, мертвецов всех типов объединяет полное отсутствие мыслей, эмоций, чувств и воспоминаний, неистовый голод и способность заражать чистых людей, которых они смогли укусить или ранить. Их единственная бессменная цель — нападать на каждого встреченного человека, чтобы разорвать его на части и съесть, тем самым дав пищу Чернилам, поддерживающим существование мертвеца. В той или иной степени восставшие после смерти сохраняют физические способности, которыми обладали при жизни; а одержимые помимо этого способны разрабатывать примитивные поведенческие стратегии и использовать некоторые инструменты и оружие. Их зрение и слух действуют практически так же, как и при жизни, но не похоже, чтобы эти существа пользовались другими чувствами или приобретали новые.

Мертвецы лишены каких-либо инстинктов самосохранения, не чувствуют боли и не испытывают сомнений, шагая в огонь, ступая прямо в капкан или бросаясь с утёса. Они всегда (за исключением некоторых одержимых) ищут наиболее короткий и простой способ достичь ближайшей цели и разорвать её на куски.

К счастью, если мертвецы лишены свежей пищи или подвергаются воздействию тяжёлых погодных условий (высокая или низкая температура, проливной дождь), их тела постепенно изнашиваются, пока не превратятся в отвратительные мешки гнилой плоти или в скелетообразные, иссушенные пугала, едва способные двигаться. Однако даже в таком состоянии мертвецы по-прежнему заразны и способны распространять Чуму.

Бродяги, стаи и орды

У мертвецов отсутствуют любые социальные инстинкты. Обычно они просто блуждают наугад, пока не встретят жертву, на которую можно было бы напасть. Термин «бродяги» зачастую употребляется в от-

ношении тех мертвецов (вне зависимости от их типа), которых видели скитающимися поодиночке в дикой местности.

Многие мертвецы, однако, в итоге случайно сбиваются в небольшие стаи. Стая обычно насчитывает всего горстку особей (от трёх до двенадцати) и постоянно то теряет, то обретает членов, то увеличиваясь, то уменьшаясь. Стаи, однако, не следуют никакой общей стратегии, даже когда встретят жертву, — мертвецы просто беспорядочно бросаются на ближайшую цель без всякой координации, сражаясь за добычу с собственными «товарищами».

Орды — это скопления из десятков и сотен мертвецов, передвигающихся сообща, обычно выступивших из Города Скорби или собирающихся напасть на деревню, караван или рыцарский отряд.

Во время Судного дня через все королевства людей шагала одна-единственная бесконечная Серая Орда. К счастью, сегодня от этих огромных толп ходячих трупов остались лишь поредевшие остатки, безмозглые легионы, не способные действовать согласно какой-то тактике и беспорядочно блуждающие по свету, издавая свои нечеловеческие вопли.

Однако некоторые утверждают, что могущественные и выродившиеся тираны способны собирать настоящие армии мертвецов и управлять ими, и похоже, что некоторые из этих тиранов готовятся открыть новое наступление на выжившее человечество.

Некроманты и вивисекторы

Хотя Чума и представляет собой ужасающее, противоестественное и абсолютное Зло, некоторые презренные личности обнаружили, что она может наделить их определёнными способностями и преимуществами. Те, кого народ зовёт некромантами, — подозрительные субъекты, часто нечистые, которые экспериментируют с Чернилами и телами восставших мертвецов, ставят запрещённые опыты, чтобы получить новые результаты, обзавестись богатствами и приобрести зловещие знания. Грань между некромантом и чумным доктором очень тонка, и эксперименты, что проводят не обременённые моралью доктора, пытающиеся раскрыть тайны Серой смерти, легко могут привести к противоестественной одержимости и безумию. В других случаях некроманты работают в интересах некоего нанимателя, будь то не принадлежащий к роду людскому враг или беспринципный генерал, и создают настоящие армии тьмы или собирают чудовищ из скреплённых между собой частей различных тел.

Вивисектор — учёный ещё более отвратительного толка, использующий те же познания и приёмы, что и некроманты, для создания ужасающих гибридов, творя отвратительных химер и экспериментируя с осквернёнными тварями. Во многих феодах вивисекторов и некромантов считают такими же врагами, как и самих мертвецов, и при каждой возможности ловят, изгоняют или убивают. В других местах, в зависимости от взглядов и устремлений местных жителей, они могут являться уважаемыми членами общества. Так обстоят дела, например, с хранителями зверинца Гранады — орденом вивисекторов, создающих новые «чудеса» для увеселения султаны Сорайи; или с плакальщиками Египта — коптскими жрецами, представляющими собой одновременно зловещих некромантов и ревностных жрецов.

Инфекторы и отступники

Хотя существуют феоды, где даже некроманты и вивисекторы могут получить публичное признание и обзавестись лабораторией для своих экспериментов, все циви-

лизованные люди с величайшим презрением относятся к инфекторам, то есть тем живым существам, которые намеренно распространяют Чуму среди здоровых людей ради исполнения своих личных нечестивых замыслов. Охотники на мертвецов, желающие заработать мешок флоринов на территории, где уже не осталось трупов-бродяг; беспринципные мародёры и солдаты, мажущие свои клинки и наконечники стрел Чернилами, чтобы меньшими усилиями добыть победу в битве или при осаде; вражеские лазутчики, заражающие город изнутри, чтобы ослабить его; обезумевшие еретики и религиозные фанатики, надеющиеся на повторение Судного дня и окончательную гибель человечества; отчаявшиеся изгои, пытающиеся как можно страшнее отомстить своим обидчикам. Какими бы ни были причины и намерения инфекторов, любого виновного в осознанном распространении Чумы приговаривают к пыткам, публичному осмеянию и самой болезненной разновидности смертной казни.

Подобно инфекторам, отступники — одни из наиболее презираемых представителей рода человеческого. Это те чистые или нечистые, которые служат злобным тиранам или другим разумным чумным отродьям в обмен на деньги, защиту или иные преимущества. Отступники — предатели человечества, исполняющие для своих зловещих хозяев всю ту работу, с которой не способны справиться мертвецы. Они добывают свежую «пищу», выполняют ремесленные работы или служат шпионами.

Осквернённые и химеры

Чума опасна для человечества в первую очередь из-за восставших мертвецов, но Чернила обладают столь пугающей силой, что в дебрях диких земель или в Городах Скорби время от времени появляются уникальные, невообразимые существа, настолько страшные, что один их вид заставляет храбрейших ветеранов дрожать от ужаса.

Осквернённые — результат «побочных эффектов» воздействия Чернил, заразивших живое существо. Это могут быть чудовищные звери, которые после десятилетий пожирания человеческого и животного мяса выросли до огромных размеров и приобрели неизвестные ранее способности; испорченные и прогнившие тираны, получившие некие необычные черты; мертвецы, заражённые одним из ранних поколений чумных отродий или подвергшиеся действию особо сильной разновидности Чернил; а иногда — груды трупов, сросшиеся друг с другом и отрастившие новые конечности и органы.

Каждое осквернённое существо представляет собой уникального и пугающего монстра, зачастую не имеющего названия, с собственными особенностями и умениями. Некоторые могут даже обладать зачатками разума, сравнимого с разумом одержимых и тиранов, но в конечном счёте цель у осквернённых одна — ловить, нападать и пожирать каждого человека, оказавшегося в пределах досягаемости.

Химеры как правило являются «искусственным» аналогом осквернённых — результатом самых отвратительных экспериментов некромантов и вивисекторов. Обычно их создают, соединяя человеческие и звериные части тел. В отличии от осквернённых, химеры «спроектированы» и созданы разумными существами, преследовавшими определённую цель. В зверинце Гранады содержится более дюжины химер, и ещё больше рождается в тёмных логовах некромантов по всему миру.

Чудовищные звери

Как правило, Чума не трогает зверей, и даже восставшие мертвецы не питаются лошадьми, собаками и другими существами, помимо людей. Однако в некоторых случаях отдельное животное или небольшая стая, рой или стадо могут вступить в контакт с Чумой и превратиться в серьёзный источник опасности. К примеру, если мертвецы слишком долго обходились без человеческой плоти, они могут попробовать поймать и сожрать любое животное, какое найдут; голод может заставить зверей питаться заражёнными трупами; из-за падали, разлагающейся на дне, может быть отравлен водопой. По этим и множеству других причин животные могут заразиться Чумой и в результате превратиться в чудовищных зверей.

Чудовищные звери ещё не мертвы, но они превращаются в агрессивных, диких и зачастую ужасающих монстров: они без разбору бросаются на любое существо, будь то человек или животное, а в нанесённые ими раны точно так же попадает Чума, как это происходит с укусами мертвецов. Струпья и мокнущие язвы покрывают их тела, чудовищные звери подчиняются безумным инстинктам убийства, а их конечности начинают разлагаться или изменяться. Те особи, что пережили первые стадии заболевания и смогли сожрать достаточно человеческой плоти, приобретают новые способности и превращаются в осквернённых. Помимо безумной свирепости и наличия Чернил в их крови, чумные звери сохраняют все свойства и особенности своего вида.

Тираны

Многие считают их лишь мрачной легендой, но есть те, кто слишком хорошо знает страшную правду. Общеизвестно, что тираны — самые коварные и могущественные из чумных отродий, существа, застывшие между жизнью и смертью, заразившиеся Чумой и каким-то образом ставшие «иммунными носителями[1]». По всей видимости, некоторые тираны до кончиков пальцев похожи на обычных, здоровых людей, а другие выглядят как нечистые или обладают какими-то ужасными чертами, которые обычно более-менее успешно скрывают — например, острыми зубами, потемневшей кожей, горбом или когтями. По счастью, таких существ немного, и до сих пор до конца неясно, как они появляются. Существует непроверенное предположение, что тираны — новая ступень мутации некоторых нечистых. Более того, те немногие тираны, что упоминаются в исторических хрониках, существенно отличаются друг от друга своими целями, характером и внешним видом. Если верить легендам, они скрываются среди живых, или пытаются жить, как простые смертные, несмотря на то, что должны постоянно питаться человечиной. Некоторые живут внутри феодов, где им приходится регулярно совершать гнусные преступления, или организуют себе логово в разрушенных крепостях, пещерах или хижинах, далеко в глуши, где устраивают засады на тех неосмотрительных путников, которые заходят на их территорию. Говорят, что некоторые тираны правят Городами Скорби, будто настоящие короли мёртвых, строят заговоры против себе подобных или планируют вторжения и войны против ближайших феодов.

Однако самая страшная особенность, которой обладают все тираны, это их способность управлять другими мертвецами, чудовищными зверями и даже осквернёнными, подчиняя чумных отродий своей воле и используя их в своих планах как рабов и инструменты.

Города Скорби

Рим, Венеция, Лондон, Константинополь и многие другие столицы и важные города Старого Света превратились в Города Скорби — обители смерти и ужаса, окружённые безлюдными пустошами.

Говорят, что в Риме, бывшей столице империи Цезаря, теперь правит монструозное существо, известное как Император. Если верить слухам, оно может быть даже восставшим Нероном, Калигулой или иным императором древности. Окружённый безумным двором некромантов и мёртвых слуг, император несёт Вторую Смерть бесчисленным сотням тысяч скелетов, покоящихся в катакомбах и склепах города, с какой-то пугающей целью создавая легионы дохляков.

Старая Венеция тоже стала местом, где правит смерть. Между фундаментами зданий повсюду всплывают «утопцы», то есть мертвецы-утопленники, и выбираются на маленькие островки, на песчаные или каменные берега каналов. Говорят, что в Венеции обитает община отверженных нечистых, которые живут на больших баржах и шаландах, что никогда не подходят близко к берегу. Эти отчаявшиеся люди заплывают в каналы лишь затем, чтобы ограбить старые дворцы или найти на суше немного пищи, не отравленной водами Чёрной лагуны, как теперь называют участок моря перед старым городом.

Подобно Риму и Венеции, другие Города Скорби скрывают в своих недрах бесчиленных чудовищ и безымянных тварей, представляя собой самые жуткие места Макабрического Ренессанса.

1: Т. е. переносчиками болезни, обладающими иммунитетом к имеющемуся в организме возбудителю.

Логово льва

Вдоль северного побережья Африки, между Египтом и Гибралтаром, расположились Свободные Эмираты — собрание небольших городов-государств, пустынных феодов, берберских княжеств и местных государств, разбросанных по средиземноморским берегам Африки. Большая часть из них находится в состоянии войны с соседями, вместе с тем переживая сложности внутренней политики, сводящейся к заговорам, предательствам, покушениям, отравлениям и резне. Почти все Свободные Эмираты охотно занимаются пиратством, грабежом и завоеванием территорий соседей, временами обращаясь к действиям, считающимся недопустимыми во всех прочих странах, вроде работы инфекторов.

Среди всех этих крепостей, где живут мародёры и изгнанники, выделяется Алжир — «Логово льва», обитель паши Хайреддина Барбароссы, самого жестокого и страшного пирата Средиземноморья. Тем или иным способом Хайреддин распространил свою власть на большинство соседних городов, и каждый раз, когда он поднимает паруса, отправляясь в новый рейд, каждый феод замирает от страха.

Поступь Бога Смерти

Узнав от конкистадоров о происходящем в Старом Свете, верховные жрецы Мексики не смогли поверить услышанному. Несколько месяцев спустя, когда их посланники наконец достигли берегов Европы и Африки и собственными глазами увидели бродячих мертвецов и другие последствия Чумы, жрецы провозгласили это чудом. Затем, в попытке понять, что происходит, они обратились к сокрытому знанию и мрачным пророчествам. Так началась важнейшая религиозная реформация, изменившая всё общество Мексики изнутри. К обновлённому культу вскоре присоединились все правители и знатные рода, включая императора Монтесуму II. Новые жрецы отказались от старых ритуалов и поставили тёмного владыку царства мёртвых Миктлантекутли на вершину своего пантеона, открыто провозгласив, что настала эра Бога Смерти. Благодаря серии чисток, завоеваний и гражданских войн, знамя Миктлантекутли поднялось над вершинами пирамид и дворцов всей Мексики. Каждый год десятки тысяч людей попадают в рабство, а затем приносятся в жертву в ходе всё ужесточающихся ритуалов, типичных для этого культа, а армии рабовладельцев и воинов мало-помалу пересекают океан на кораблях конкистадоров-отступников, готовя вторжение в Старый Свет.

На сегодняшний день Мексика захватила Конкистадоровы острова, и оттуда её силы прокладывают себе путь через Африку, забирая в рабство тысячи пленников и обращая самые сильные и воинственные племена в культ Бога Смерти. Однако настоящая цель этой святой войны — Европа, и Мексика почти готова приступить к завоеванию и без того опустошённых и слабых европейских земель.

Чёрный Султан Иерусалима

На востоке, в краях, которые звали когда-то Святой землёй, таинственный Чёрный Султан правит маленьким королевством Иерусалим. Эта загадочная личность поддерживала в прошлом дипломатические отношения с венгерским королём, султаном Севастополя и Великими евнухами Египта, но несмотря на это, известно о Чёрном Султане немногое. Некоторые считают, что он осквернённый, могущественный тиран или даже демон, выдающий себя за человека. Единствен-

ный проверенный факт — на протяжении слишком многих лет он правит королевством, где с живыми людьми обращаются как с рабами, где служат тираны и палачи, королевством, которое охраняют кошмарные всадники — войско одержимых, носящих чёрные латы и скачущих на чудовищных скакунах. Чёрный Султан — символ нового порядка в мире, где смешались живые и мёртвые, где людей разводят как скот на убой, где в окружении отступников, мёртвых слуг и других омерзительных созданий живут самые отвратительные отродья Чумы. Из-за его устрашающих армий, а ещё больше — из-за ужаса, который он воплощает, — Султан стал одним из самых жутких врагов рода человеческого.

Золотая Орда

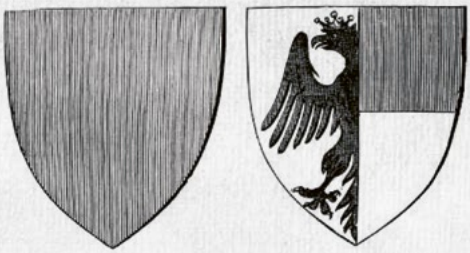
За Севастополем, Московским княжеством и Поволжьем лежат бескрайние земли Татарии, остающиеся Terra Incognita для большинства западных жителей. Шёлковый путь, что идёт от Севастополя до Серики[1], пролегая в основном через мелкие феоды, называемые оазисами, на деле представляет собой просто ленту утрамбованной земли, протянувшуюся на тысячи километров через бесконечные пустыни и дикие земли, полные разнообразных чудовищ.

Где-то в сердце Татарии лежит королевство пресвитера Иоанна, откуда, как говорят, и пошла Чума, но никому не известно, где же оно в точности расположено. Если верить немногим легендам, где оно упоминается, это несчастное королевство превратилось в обитель кошмара: там живут самые страшные химеры и самые древние из всех осквернённых существ. Ни один человек в здравом уме не захочет отправиться туда.

За границами этого мифического царства лежат просторы Татарии, охотничьи угодья Золотой Орды, то есть многочисленных стай фурий, одержимых и тиранов, которыми правит чудовищный Эрлик, Хан Ханов. По всей видимости, Эрлик-Хан — это прародитель, а его девять сыновей — каждый во главе собственной Орды — могущественные тираны, прочно удерживающие власть над своими армиями и спускающие их с поводка, когда это необходимо.

Какие цели преследует Золотая Орда (кроме нападений на каждый караван и сбора податей в виде мяса и крови с любого города, который окажется у них на пути) — неизвестно, но это определённо самая крупная и разрушительная армия мертвецов в мире.

1: Серикой в Географическом руководстве римлянина Клавдия Птолемея называли Китай (от латинского serica — шёлк).



Создание персонажа

Создание персонажа

Создать собственного героя в Ultima Forsan довольно просто. Всё, что для этого необходимо, — следовать обычным правилам создания персонажа из книги «Дневник авантюриста».

Архетипы

Во многих феодах Новых Королевств происходят встречи и собрания делегаций из большинства стран Европы, Африки и Леванта, заключаются договора и союзы. Чтобы быть в курсе происходящего, в эти города стекаются неординарные и интересные личности: купцы, шарлатаны, попрошайки и мошенники. Кроме них есть также и шпионы, и наблюдатели из враждебных государств или далёких земель, странствующие в поисках информации. Здесь описаны примеры персонажей, которых вам может захотеться сыграть.

Алхимик

Сарацинские аптекари, иудейские каббалисты, цыганские спагиристы[1], языческие элементалисты и христианские инженеры — в этот макабрический век нет недостатка в учёных, способных создавать кислоты, взрывчатые вещества, воспламеняющиеся порошки и вытяжки из разнообразного сырья. Большинство алхимиков пользуется уважением и высоко ценится во многих феодах, где, как правило, состоит на службе у местного лорда или принадлежат к городской гильдии. Другие алхимики — подмастерья, наёмники или странники — вместо этого путешествуют от феода к феоду, продавая свои знания и зелья тому, кто больше заплатит. Эти учёные, способные говорить и читать на множестве языков, носят с собой всё необходимое оборудование. Есть и такие, кто практикует своё искусство в тайне — иногда они сталкиваются с враждебностью местных властей.

Аль-барсарк

Покинув свою родную Скандзу[2] и последовав за Магнусом Справедливым в Сицилию вместе со своими семьями, северяне подготовили почву для обращения своих потомков в веру Мухаммеда. Сегодня эти сицилийские норманны, которыми правит Белый халиф Палермо — одни из самых преданных и ревностных мусульман. Среди них особенно выделяются святые воины аль-барсарки, которых Аллах благословил яростью медведя. Истовая вера этих берсерков Джихада дарует им священное безумие и почти сверхчеловеческую силу. Они используют этот дар в Макабрической войне, чтобы уничтожать мертвецов во славу Милостивого и Милосердного Господа.

Эти покрытые татуировками мускулистые мусульмане, в которых живёт дух медведя, — одни из величайших и самых знаменитых борцов с Чумой, и многие из них служат в элитной гвардии халифа.

Бонза

Бонзы — экзотические личности, дипломаты, монахи и учёные с таинственного Дальнего Востока, который находится ещё дальше, чем королевство пресвитера

1: От лат. spagiricus — алхимия.

2: Раннее название Скандинавского полуострова.

Иоанна, — прибывают в Европу благодаря посредничеству севастопольского султана. Страна Заходящего Солнца, как они зовут Европу, представляет для них немалый интерес. Большинство этих путешественников уже освоили основы местных языков и обычаев. Они вежливы, дружелюбны и с готовностью идут на обмен знаниями и технологиями с Западом. Как оказалось, многие из них — умелые воители, владеющие боевыми искусствами, а другие — мистики, дипломаты и мудрецы, которых очень уважают в родных краях.

Брат милосердия или сестра чёток

Христианский орден братьев милосердия вместе со своим женским аналогом сестёр чёток не зависит от авиньонской церкви и подчиняется так называемой «фиванской церкви», сердце которой находится в аббатстве Святого Маврикия, в Новой Швейцарской Конфедерации.

Девиз этих монахов и монахинь — «Ora et Ultiora» («молись и уничтожай»), и они выполняют свой святой обет, защищая беспомощных и уничтожая чумных отродий. Представители обоих орденов прекрасно сражаются голыми руками, но иногда используют специальное оружие — распятие с выкидным клинком, боевые чётки и окованный железом посох.

Эти монахи доказывают свою преданность Христу, награждая мёртвых Восьмым Даром[1]: последней смертью. Временами они могут обращать свои боевые умения против разбойников, мародёров и других людей, которые «отвернулись от Господа», но в этом случае им дозволено лишь оглушать и обезоруживать этих заблудших агнцев. После того, как аббатство Святого Маврикия откололось от авиньонской церкви, оно стало главнейшим храмом в Конфедерации.

Ведьма

Мудрые крестьянки, обладающие оккультными познаниями вещуны, иудейские мистики и сарацинские герметики, гадалки и астрологи, языческие хранители забытых знаний, мрачные чернокнижники и бенанданти[2], курандерос[3], заклинатели змей и дрессировщики диких зверей. В отличии от признанных докторов, алхимиков и изобретателей, им приходится жить на задворках общества с преступниками, шарлатанами и мошенниками, а не учёными и профессорами. Многие смотрят на них с подозрением и презрением — в том числе и правители феодов. Зачастую ведьмам приходится странствовать от феода к феоду, предлагая свои услуги в обмен на мелкие вознаграждения. Нередко их преследуют как еретиков, чародеев или инфекторов. Знаменитое исключение — Невинные Дамы — могущественный разветвлённый орден, к которому, по слухам, принадлежит сама королева Лукреция.

Госпитальер

Представителей этого ордена, коих немало в портах Средиземноморья и Леванта, зовут ростовщиками Бога. Госпитальеры живут

1: Речь о дарах Святого Духа, из которых библейская и церковная традиция выделяет специально семь: мудрость, разум, совет, крепость, ведение, благочестие и страх Божий.

2: Итальянский культ, якобы боровшийся с ведьмами и нечистью с помощью сверхъестественных сил.

3: Шаман-целитель в Латинской Америке.

в небольших военизированных общинах и занимаются тем, что обеспечивают безопасность на море своим пассажирам, а также купцам и судовладельцам, которым их услуги оказываются по карману. Госпитальеры известны не только своей доблестью в бою, но и преданностью церкви Дамасска, талантами лекарей и мореходов, а также предоставляющими ссуды банками, которые образуют крупнейшую ростовщическую сеть от Гибралтара до загадочного Леванта.

Изобретатель

Истинные гении; несравненные художники; учёные, постигающие алгебру, геометрию и физику; иудейские грамматисты и нумерологи; мавританские математики, унаследовавшие мудрость прошлого; европейские инженеры, воплощающие самые дерзкие механические и архитектурные решения; часовых дел мастера; сталевары; сапёры и архитекторы — настоящие люди эпохи Возрождения, обладающие познаниями во всех искусствах, науках и технологиях. Эти личности — важнейшие символы возрождения человечества из мрака Темнейшего века.

С помощью рычагов и шестерёнок, шарниров и стержней приводятся в действие их механические, магнетические и оптические чудеса, что работают на пружинах или паровой тяге, на порохе или горючем масле, на силе молний или ветра.

Обычно изобретатели служат лорду одного из феодов, в мастерской, оснащённой многочисленными инструментами и обладающей достаточными запасами сырья и материалов. Их задача — создание прототипов и машин, которые однажды помогут одолеть порождений Чумы.

Искариот

Секта искариотов представляет собой военно-религиозный орден, зародившийся среди иудеев Леванта и сейчас распространяющий своё влияние в европейских и африканских феодах. К примеру, представительства этой секты можно найти в Авраамической республике Салерно, султанате Гранада и в королевствах Арагон и Аквитания.

Искариоты проповедуют воинственную веру в единого Бога и принимают активное участие в защите любого приютившего их феода. Кроме того, убеждения искариотов заставляют их помогать каждому человеку, оказавшемуся в беде. Они входят в число лучших охотников за мертвецами всего мира, поскольку обучены сражаться и уничтожать чумных отродий не только в феодах, но и в диких землях и даже в Городах Скорби. Более того, искариоты действуют как шпионы, лазутчики и убийцы, выступая против любого, кто готов использовать Чуму: некромантов, вивисекторов, инфекторов, отступников, безумных королей, в распоряжении которых есть небольшие «орды» мертвецов и могущественные тираны. Несмотря на это, ходят слухи, что у искариотов есть тайный замысел, а сами они просто опасные и ненадёжные наёмные убийцы.

Командир наёмников

Военачальники, псы войны, закалённые ветераны, предводители небольших отрядов, берберские пираты, моряки, командиры, разбирающиеся в стратегии, вооружении и снабжении армий. Большую часть мира, бескрайнее поле битвы Макабрической войны — да и простых стычек — ещё предстоит отвоевать. Прирождённые лидеры, умелые стратеги, и даже люди, просто способные возглавить других, никогда не останутся без работы.

Красная одалиска

Красные одалиски — это элитная гвардия гранадской султаны Сорайи. Они могут принадлежать к любой расе и исповедовать любую религию. В гареме Гранады их обучают техникам маскировки и шпионажа, а также особому искусству боя с двумя клинками, известному под названием «танец с саблями». Каждая одалиска приносит клятву служить Сорайе и Гранаде и готова на всё ради исполнения воли своей повелительницы. Подозревают, что в рядах одалисок могут быть и мужчины — в той или иной степени женоподобные.

Могильщик

В городах и сёлах в могильщики чаще всего берут бродяг и бедняков, а иногда этим ремеслом заставляют заниматься заключённых, рабов и нечистых. Их задача — безопасно избавляться от трупов усопших и нашедших окончательную смерть после вспышек Чумы в феодах. Эти чернорабочие трудятся бок о бок с чумными докторами и монахами смерти. Они всегда носят с собой характерную маску, мизерикорд, наточенную Последнюю Надежду и большие дозы прижигателя.

Охотник на мертвецов

Во многих феодах были созданы специальные отряды всадников, пехотинцев и следопытов — например, отряды matamuertos Наварры, — которые занимаются патрулированием границ или вылазками в дикие земли с целью уничтожения мертвецов-бродяг, подобравшихся слишком близко к феоду. Эти стражи путешествуют поодиночке или малыми группами, используя тактику засад, ловушек и внезапных атак. Обычно они вооружены короткими мечами.

Существуют также независимые авантюристы и странствующие охотники, занимающиеся аналогичным ремеслом. Некоторые феоды выплачивают по 50 флоринов или эквивалентную сумму за голову восставшего мертвеца.

Некоторые охотники используют особые пистоли — петринали, длинный ствол которых глушит звук выстрела, что позволяет не привлекать внимания других мертвецов в округе.

Паладин Священной Римской Империи

Рыцари ордена Святого Гальгано, они же паладины Франции, присягают королю-папе и Священной Римской Империи. Они приносят обет служить государству и ордену, и вера их в авиньонскую церковь и христианского Бога непоколебима. Когда паладины Франции не заняты на одной из миссий, порученных им генералами-кардиналами или графами-епископами, они исполняют заповеди короля-папы: сражаются с мертвецами, защищают слабых, охраняют путешественников, выслеживают и борются с инфекторами, колдунами, еретиками, некромантами и нечистыми. Каждый паладин обычно получает силовые доспехи или аналогичную броню, как часть их особого облачения.

Преступник

Даже в эту макабрическую эпоху мир по-прежнему полон преступников, которые живут одним днём и занимаются грабежами, мошенничеством и разбойными нападениями. Можно встретить множество морских пиратов и мародёров; беглецов от правосудия и дезертиров, ищущих прибежища в диких землях; отбросов; смутьянов и ворья, скрывающихся в феодах; и даже отступников, предавших род человеческий. Эти люди не всегда злые, жестокие или бессердечные, но они могут действовать, руководствуясь эгоизмом, жаждой мести или низменными побуждениями.

Придворный

Придворные, лорды, князья и другие аристократы. Эти холёные и образованные люди обычно обладают некоторыми весьма полезными качествами, отсутствующими у шарлатанов, воинов и учёных. Многие дворяне — хитрые и талантливые интриганы, привыкшие к заговорам королевских дворов и противостоянию европейских властей. Встречаются и более экзотичные представители знати, например, свита венгерского воеводы Дракулести или евнухи из султанатов и Египта.

Рыцарь

В Новых Королевства хватает и других рыцарских орденов, помимо знаменитых госпитальеров, паладинов Франции и тевтонских рыцарей. Мамлюки севастопольского султана, французские рыцари Святого Лазаря, наваррские кампеадоры и зелёные рыцари Арагона — самые известные примеры лёгкой кавалерии, но практически в каждой наёмнической роте, в каждом королевстве и феоде есть подобный кавалерийский отряд или некий благородный, религиозный или военный рыцарский орден со своими отличительными чертами. К примеру, мамлюки — умелые акробаты, владеющие особыми приёмами боя; кампеадоры — настоящие мастера копья; зелёные рыцари — разведчики и следопыты; а рыцарей Святого Лазаря на поле боя поддерживает их несокрушимая вера.

Служитель церкви

Военные капелланы авиньонской церкви; монахи братства Смерти, присматривающие за morituri и смертельно больными; плакальщики коптской церкви; схизматики; харизматики; экуменисты; иргвиниане; раскольники; православные или католики; сельские монахи и городские прелаты; клирики и переписчики; члены нищенствующих орденов; дьяконы; пресвитеры; конверзы; даже участники движений, объявленных еретическими. Мужчины и женщины, которые сберегли свою веру, несмотря на ужасы этой макабрической эпохи, — те, для кого вера стала путеводной звездой. Есть и другие — избравшие этот путь ради собственного удобства и злоупотребляющие своим положением ради личной выгоды.

Солдат

Пехотинцы, арбалетчики, пикинёры, алебардисты, аркебузиры: Макабрическая война продолжается, и необходимость в надёжном оружии, твёрдых руках и храбрых сердцах не исчезает. Повсюду создаются наёмнические роты, поступающие на службу к тому, кто больше заплатит. Они помогают лордам мелких феодов отвоевать территорию диких земель и возвратить утраченные крепости. Германские ландскнехты и флорентийские Серые роты, способные использовать любое оружие и любую стратегию, — лучшие наёмники подобного рода.

Кроме того, у каждого короля, в каждом феоде есть собственные войска, которые несут службу в городах и воюют в диких землях на постоянной основе.

Гвардейцы Лукки и янычары Сулеймана — два примера воинского совершенства, известные всему Средиземноморью.

Тевтонский инквизитор

Инквизиторы — члены светского корпуса дознавателей и охотников на ведьм в Тевтонских Княжествах. Помимо охоты на ведьм, корпус занимается также шпионажем за ближайшими феодами. Главная задача суровых, внушающих страх инквизиторов — находить и уничтожать инфекторов, некромантов, отступников и ведьм в Тевтонских Княжествах, хотя время от времени они занимаются и обычными преступниками. Их девизом всегда были слова: «Ворожеи не оставляй в живых[1]», но, к несчастью, определение «ворожеи» разнится от одного инквизитора к другому. Им зачастую не дано понять, как могут существовать феоды, где люди живут бок о бок с «врагами человечества», и инквизиция отправляет своих агентов в такие государства с целью вести слежку или тайно вредить им. Хоть инквизиторы и обладают весьма радикальными взглядами, они бесспорно лучшие дознаватели Новых Королевств.

Тевтонский рыцарь

Настоящая власть над Объединёнными Тевтонскими Княжествами принадлежит тевтонским рыцарям — эффективному, безжалостному военному ордену, идеально приспособленному для ведения Макабрической войны и внушающему страх всем враждебным феодам.

Эти «Чёрные рыцари», как их зовут, не гнушаются использовать самое современное оружие, в особенности пороховое, и с каждым годом принимают на вооружение всё больше и больше новых устройств и приспособлений. Они оснащены огнестрельным и холодным оружием и занимаются обороной отвоёванных у Чумы территорий, патрулируют границы, дикие земли, тракты и побережья рек.

Чумный доктор

Чумные доктора — это врачи, которые ухаживают за morituri и изучают Чуму и Чернила в постоянных поисках лучших лекарств или даже легендарной панацеи — препарата, который сможет полностью исцелить от этой напасти.

Хоть пока они и не добились успеха, чумные доктора со всех концов света постоянно обмениваются гипотезами и результатами своих исследований. Они внесли невероятно большой вклад в возрождение Новых Королевств.

Шарлатан

Сообщество жуликов представляет собой пёструю толпу из бродяг, цыган, попрошаек, уличных торговцев, акробатов, артистов, актёров и зазывал, странствующих от феода к феоду и использующих искусство, разнообразные хитрости и способы мошенничества, чтобы «заработать» себе горсть флоринов, немного вина и крышу над головой. Этот шумный и яркий мир состоит из негодяев, плутов и мошенников, которые собираются в худших городских районах и странствуют по диким землям большими компаниями, чтобы защищать друг друга в случае необходимости.

1: Исход, глава 22, стих 18.

1. Раса

Ваш персонаж может быть обычным человеческим существом, «чистым», а может оказаться «нечистым». Чистые и нечистые не являются различными расами в буквальном значении этого слова, но поскольку они отличаются друг от друга, лучше их разделить.

Вне зависимости от того, чист или нечист ваш персонаж, его местом рождения может быть любая страна Европы, Северной Африки или Леванта.

Чистые

Обыкновенные человеческие существа, которые следуют правилам «Дневника авантюриста» и начинают игру с одной бесплатной *чертой* на выбор.

Нечистые

Мужчины и женщины, в тела которых проникла Чума. Чернила пропитали их телесные жидкости и ткани, заставив тело мутировать, но инстинкты, эмоции и чувства говорят нечистым, что они пока ещё остаются живыми людьми.

Строго говоря, нечистые — опасные переносчики Чумы, обладающие иммунитетом. Их тела носят на себе характерные отпечатки этого состояния: кожа почти прозрачная, и сквозь неё проступают набухшие тёмные сосуды. Нечистые невосприимчивы к Чуме, потому что в их телах уже находятся Чернила. Это означает две вещи: нечистые не могут умереть от заражения, и когда погибнут, каким бы образом это ни случилось, они восстанут к жизни одержимыми.

Из-за их облика и способности живыми и мёртвыми переносить Чуму, большинство здоровых людей сторонятся нечистых, и те нередко живут в изолированных общинах. Часто их преследуют и гонят.

- **Обречён на страдания:** Чума не способна убить нечистого, зато он может погибнуть массой других способов. Когда это случится, он обречён восстать чумным отродьем.
- **Заразный:** кровь нечистых заражена Чернилами и, следовательно, смертельно опасна для любого чистого человека. Всякий, кто случайно проглотил кровь нечистого (или вступил с ней в контакт любым другим способом), автоматически заражается. Критический провал при *проверке лечения* означает, что персонаж, заботившийся о ранах нечистого (если сам он чистый) был слишком неосторожен и зара-

Theta Nigrum

Theta Nigrum[1] — символ, обозначающий диких карт Ultima Forsan. Это чёрная буква, которой греки и римляне отмечали павших в бою героев. Этот символ — первая буква греческого слова Θάνατος («смерть») и латинского obit («он мёртв»). Герои Ultima Forsan, равно как и самые страшные их враги, всегда находятся на волоске от смерти, и theta nigrum — их отличительный знак.

1: Theta Nigrum (лат.) — чёрная тета.

зился. Если нечистый персонаж обрабатывает раны чистого, последний при критическом провале *проверки лечения* также заражается.

- **Чужак:** из-за гротескной внешности и опасности, которую представляют собой нечистые, в большинстве феодов они страдают от эффекта *изъяна чужак* при взаимодействии с чистыми.
- **Невосприимчивость к Чуме:** тело нечистого уже заражено — из-за ранения, по случайности или даже в утробе матери, так что о контакте с Чумой можно больше не волноваться. Более того, нечистые приобретают особую устойчивость к любым другим заболеваниям, получая +2 к *проверкам выносливости* для того, чтобы избежать заражения.
- **Чахнущий:** при создании персонажа повышение *выносливости* на одну *ступень* обходится в 2 пункта. В зависимости от выбранного *уровня смертности* на максимальное значение *выносливости* нечистого может быть наложено ограничение (см. стр. 96). У персонажа, который становится нечистым в процессе игры, *выносливость* снижается на одну *ступень* (до минимума в d4).
- **Бесплатная черта:** хоть они и отличаются от здоровых, нечистые остаются людьми и начинают игру с одной бесплатной *чертой*.

2. Характеристики

Чтобы определить значения пяти *характеристик* вашего героя, следуйте правилам из «Дневника авантюриста». Начальное значение каждой *характеристики* равно d4, и у вас есть 5 пунктов, с помощью которых можно поднять любую *характеристику* вплоть до d12.

3. Навыки

Распределите между *навыками* персонажа 15 *пунктов*, согласно правилам «Дневника авантюриста».

Важно: *навыки вождения* и *пилотирования* недоступны в мире Ultima Forsan. Для управления повозками и фургонами просто используйте *навык верховой езды*.

Важно: персонажи с *чертой мистический дар (алхимия)* в качестве *сверхъестественного навыка* используют новый *навык алхимия*. Персонажи с *чертой мистический дар (ведьмовство)* используют новый *навык ведьмовство* в качестве *сверхъестественного навыка*.

4. Языки

Ваш персонаж разговаривает на своём родном языке и в добавок на дополнительных языках, количество которых равно половине значения *смекалки* (Ultima Forsan использует правило игрового мира *мультилингвистическое общество*). Самый распространённый в Средиземноморье язык — флорентийский. В соответствии с происхождением и предысторией персонаж может владеть, к примеру, испанским, французским, арабским, немецким, греческим или венгерским. Более образованные герои знают также латынь и древнегреческий.

Важно: несмотря на то, что в этом мире большинство людей не владеют грамотой, герои Ultima Forsan всегда умеют читать и писать, если только не обладают *изъяном неграмотность*.

5. Черты и изъяны

Вы можете наделить вашего героя одним *крупным* и двумя *мелкими изъянами*, чтобы использовать полученные *пункты* в соответствии с правилами «Дневника авантюриста»: увеличить *характеристики* или *навыки*, приобрести новые *черты* или начать игру с большей суммой денег. Можно взять дополнительные *изъяны*, если пожелаете, но вы не получите за них *пункты*.

За *крупный изъян* вы получаете два *пункта*, за *мелкий изъян* — один *пункт*.

† За 2 *пункта* вы можете поднять *характеристику* на одну *ступень* или выбрать *черту*.

† За 1 пункт вы можете поднять *навык* на одну *ступень* (если он не превышает значения связанной с ним *характеристики*; в противном случае это будет стоить 2 пункта) или получить ещё 500 флоринов.

7. Снаряжение

У вашего героя есть 500 флоринов на покупку начального снаряжения. См. главу Снаряжение.

6. Производные параметры

Посчитайте производные параметры персонажа:

Харизма равна 0, если у персонажа нет *черт* или *изъянов*, влияющих на этот показатель.

Шаг равен 6, если у персонажа нет *черт* или *изъянов*, влияющих на этот показатель.

Защита равна 2, плюс половина значения *навыка драки.*

Стойкость равна 2, плюс половина значения *характеристики выносливость.*

8. Завершающие штрихи

Закончите создание вашего персонажа, наделив его подходящим именем и предысторией. Подумайте о его прошлом, о его родине, о том, к чему стремится ваш герой, как он относится к Чуме и мертвецам, во что верит и чего боится. Если используется *колода действий* таро, выберите его *дикий аркан* (см. Использование таро в качестве колоды действий, стр. 114).

Знания

Знание (военное дело): в Ultima Forsan этот навык включает в себя также и знание стратегий войны с мертвецами и созданными Чумой ордами; следовательно, его можно использовать в *массовых сражениях* как с мертвецами, так и с живыми противниками.

Знание (Чума): эти знания касаются физиологии различных порождений Чумы и позволяют определить некоторые особенности чудовищ, их сильные и слабые стороны, предсказать их манеру поведения. Владеющие этим навыком персонажи знают мертвецов, чудовищных зверей и осквернённых куда лучше, чем обычные люди, поскольку читали отчёты и доклады об этих существах, в том числе о самых редких их разновидностях. Персонаж, у которого этот *навык* развит хотя бы до значения d4, используя *свободное действие,* может совершать его *проверку* всякий раз, когда встречает чумное отродье. За *успех* и каждый *подъем* он получает от ведущего полезную информацию про одну из особенностей чудовища. Персонаж может совершить только одну *проверку* за каждый тип чумных отродий.

Черты и изъяны

Новые изъяны

Слабое нутро (крупный)

Персонаж никогда не видел ужасов Чумы (или так и не смог привыкнуть к ним), и всякий раз, сталкиваясь с ними, должен проходить *проверку храбрости*. Вы можете использовать *повышение*, чтобы избавиться от этого *изъяна*.

Недоступные черты

Следующие черты из книги «Дневник авантюриста» (как, соответственно, и черты, требующие одной из перечисленных) недоступны в Ultima Forsan:

† Адепт
† Беспощадный
† Воин света/тьмы
† Восстановление силы
† Защита от сверхъестественного
† Избранный
† Изобретатель
† Иссушение духа
† Менталист
† Мистический дар (кроме безумной науки)
† Прилив силы
† Пункты силы
† Рок-н-ролл!
† Убийца великанов
† Чародей

Черты предыстории

Аль-барсарк

Требования: *новичок, обычно только сицилийские норманны, сила d8+, характер d6+*

Воины аль-барсарки — потомки легендарных норвежских берсерков. Пламя веры этих последователей Ислама превращает их в яростных фанатиков, готовых разрывать на куски целые орды мертвецов. Некоторые из них иногда с трудом держат себя в руках даже при встрече с нечистыми, поскольку видят в них ещё одну разновидность чумных отродий.

При встрече с чумным отродьем любой аль-барсарк должен немедленно пройти *проверку характера.*

В случае *успеха* персонажа охватывает священная ярость, и он бросается на любого врага по своему выбору. Пока поблизости есть чумные отродья, *защита* аль-барсарка уменьшается на 2, зато он получает +2 к *стойкости* и *проверкам силы, драки* и *урона* в рукопашной схватке, а также *проверкам на выход из шока.* В этом состоянии аль-барсарк игнорирует все *штрафы* за *ранения*, но не может использовать любые *навыки*, *черты* и *манёвры*, требующие концентрации, в том числе *стрельбу* и *провокацию* (*запугивания* это не касается).

Кроме того, аль-барсарки покрывают свои тела татуировками с цитатами из Корана. Они демонстрируют эти татуировки с гордостью, как доказательство своей храбрости и веры, и потому никогда не носят доспехов: если аль-барсарк наденет броню, то потеряет все преимущества этой *черты*. Тем не менее, они могут использовать щит.

Мистический дар (алхимия)

Требования: *новичок*

Алхимики изучают свойства веществ и элементов, используя свои познания для создания мазей и снадобий.

Их *сверхъестественный навык — алхимия*. Смотрите главу Правила игрового мира, чтобы узнать больше.

Мистический дар (ведьмовство)

Требования: *новичок*

Мистики, оккультисты, предсказатели, заклинатели змей, шарлатаны… все они — ведьмаки и ведьмы.

Их *сверхъестественный навык — ведьмовство*. Смотрите главу Правила игрового мира, чтобы узнать больше.

Боевые черты

Выстрел в голову

Требования: *новичок, стрельба d8+, твёрдая рука*

Персонаж наловчился стрелять мертвецам точно в голову, просчитывая их неловкие движения. Эта *черта* вдвое снижает *штраф* за *прицельную атаку* в голову с помощью *дистанционного* оружия.

Охота за крупной дичью

Требования: *ветеран, драка d8+, знания (Чума) d4+, смелость, хладнокровие*

Настоящие ветераны Макабрической войны встречали достаточно химер и осквернённых, чтобы знать, как воспользоваться их слабостями и примитивными инстинктами.

В бою с любым чумным отродьем, обладающем особенностью *крупный* или *огромный*, они добавляют модификатор за *размер* цели не только к *проверкам атаки*, но и к *проверкам урона*.

Путь Ада

Требования: *закалённый, брат милосердия/ /сестра чёток, драка d8+*

Используя этот стиль, монах может совершать безоружные атаки и использовать *быструю атаку* со *штрафом* к *защите* –1 (вместо –2) и *штрафом* к ударам –3 (вместо –4).

Брат или сестра решает, какой боевой стиль им использовать, в начале своего хода. После этого поменять стиль можно только в начале следующего хода.

Путь Небес

Требования: *закалённый, брат милосердия/ /сестра чёток, драка d8+*

Используя этот стиль, монах может совершать безоружные атаки, получая +2 к *проверке драки* для нанесения *несмертельного* урона.

Брат или сестра решает, какой боевой стиль им использовать, в начале своего хода. После этого поменять стиль можно только в начале следующего хода.

Путь Чистилища

Требования: *закалённый, брат милосердия/ /сестра чёток, драка d8+*

Используя этот стиль, монах получает +2 ко всем *проверкам* для выполнения *толчка*.

Брат или сестра решает, какой боевой стиль им использовать, в начале своего хода. После этого поменять стиль можно только в начале следующего хода.

Путь Лимба

Требования: *герой, путь Ада, путь Небес, путь Чистилища, ловкость d8+, характер d10+*

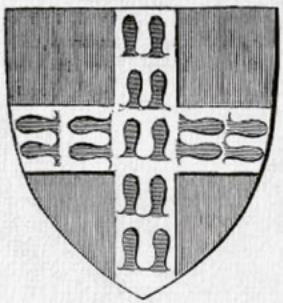
Приближаясь к концу своего мистического и воинского пути, брат/сестра приобретает способность становиться почти «невидимым» для самых слабых мертвецов — тех, чья *смекалка* — (Ж) или (М) (ведущий знает, о чём речь). Монах может активировать эту *черту*, только когда поблизости нет мертвецов. Пройдя *проверку ловкости*, он становится полностью невидимым для них, пока не переходит на бег и совершает только *свободные действия*. Однако *проверку ловкости* необходимо проходить каждый раунд.

Брат или сестра решает, какой боевой стиль им использовать, в начале своего хода. После этого поменять стиль можно только в начале следующего хода.

Удар в голову

Требования: *новичок, сила d6+, драка d8+, хладнокровие*

Персонаж наловчился рубить, протыкать или пробивать мертвецам головы, предвосхищая их движения и атаки. Эта *черта* вдвое снижает *штраф* за *прицельную атаку* в голову в *ближнем бою* с мертвецами.



Профессиональные черты

Черты, отмеченные знаком «*», отражают принадлежность к соответствующей организации (см. стр. 116). Персонаж не может обладать несколькими подобными *чертами*.

Брат милосердия/сестра чёток*

Требования: *новичок, характер d6+, драка d6+*

Персонаж, принадлежащий к этому ордену, получает *черту мастер боевых искусств*, а также тёмную, не стесняющую движений рясу, пару священных кожаных перчаток, именуемых chirothecae[1], что закрывают ладонь и руку целиком, давая 1 пункт *брони*, и особое оружие. В руках любого другого человека это оружие считается *импровизированным*, но в руках монаха данного ордена — это настоящее оружие со следующими характеристиками:

Братья милосердия:

— Распятие с выкидным клинком (урон: сила+d4; вес 1; клинок с пружиной спрятан в вертикальной перекладине креста)
— Окованный железом посох (урон: сила+d6; двуручное; защита+1; дальность 1; вес 2)

Сёстры чёток:

— Боевые чётки (урон: сила+d4; дальность 1; вес 1; нет штрафа –2 при проверке атаки за подготовку оружия, если носятся на шее)
— Железное кадило (урон: сила+d8; двуручное; защита –1; дальность 1; вес 2)

Монахам дают пристанище во всех зданиях, принадлежащих их ордену, равно как и в аббатствах и монастырях других христианских орденов, но члены ордена обязаны следовать пра-

1: Chirothecae (лат.) — перчатки, рукавицы.

вилам умеренной жизни на службе обществу и подчиняться власти аббатства Святого Маврикия. Наконец, монахи этого ордена получают *изъян пацифизм (крупный)* из книги правил «Дневник авантюриста». Этот *изъян* не считается одним из *изъянов*, выбираемых при создании персонажа, и, соответственно, не даёт дополнительных пунктов, но позволяет выбрать ещё *один крупный изъян*.

Всадник

Требования: *новичок, ловкость d6+, верховая езда d8+*

Всадник необычайно ловко управляется со своим скакуном и способен выполнить на нём любой манёвр. Верхом всадник получает +2 к *проверкам верховой* езды и к уловкам, связанным с *ловкостью*, при условии что у него отсутствуют штрафы за нагрузку.

Искариот*

Требования: *новичок, ловкость d8+, характер d6+, драка d8+, маскировка d8+*

Искариоты — одни из лучших охотников на мертвецов. Они обучены наносить удары со смертоносной точностью и скоростью, мгновенно повергая чумных отродий.

В частности, они умеют обращаться с кинжалами и тычковым оружием, которыми при отсутствии штрафа за нагрузку могут пользоваться так, будто обладают *чертами амбидекстр* и *атака с двух рук*.

При отсутствии штрафа за нагрузку они также могут использовать *ловкость* вместо *силы* для расчёта урона в ближнем бою при использовании кинжалов и тычкового оружия (правило *минимальной силы* применяется, но связано с *ловкостью* вместо *силы*).

Они бесплатно получают полный кожаный доспех (панцирь, наручи, поножи), плащ с капюшоном, а также два кинжала или предмета тычкового оружия на выбор.

Красная одалиска*

Требования: *новичок, ловкость d8+, характер d6+, драка d6+, убеждение d6+, привлекательность*

Красные одалиски — это элитные воины и шпионы султаны Сорайи. Как и рыцари, они приносят клятву служить своей госпоже.

Благодаря урокам «танца с саблями», при отсутствии штрафа за нагрузку красные одалиски могут сражаться двумя саблями или скимитарами, как при наличии *черт амбидекстр* и *атака с двух рук*.

Кроме того, при отсутствии штрафов за нагрузку красные одалиски могут использовать *ловкость* вместо *силы* для нанесения урона в *ближнем бою*, когда дерутся саблями или скимитарами (правило *минимальной силы* применяется, но связано с *ловкостью* вместо *силы*).

Они бесплатно получают две сабли или два скимитара и элегантный наряд из красной вуали, который добавляет +1 к *харизме*, когда в расчёт принимается общественное положение.

Ловец мертвецов

Требования: *новичок, ловкость d6+, знания (Чума) d4+*

Представителей этой профессии хватает в недавно отвоёванных городах, а также в поселениях рядом с обмелевшими реками или в таких оживлённых феодах, как Милан. Это ремесло находится в ведении гильдии могильщиков и представляет собой нечто среднее между работой могильщика и охотника за мертвецами. Ловцы мертвецов — зачастую просто гильдейские ученики, которые, стремясь занять более

H

высокое положение, тренируются, выполняя самые отвратительные и мерзкие задачи из тех, которыми вообще занимается гильдия.

Ловцам приходится справляться с чудовищными крысами и другими противными тварями, обитающими в каналах и стоках, с ошмётками и ползунами в безлюдных переулках, в старых погребах и в городских руинах… Короче говоря, ловцы разбираются со всеми вторичными формами Чумы и чумных отродий, которые находят путь в города. Обычно ловец зарабатывает по флорину за каждую чудовищную крысу или ошмётка, которого смог поймать и уничтожить.

Персонаж, взявший эту *черту* на старте, бесплатно получает костюм ловца мёртвецов, маску чумного доктора, фонарь, Последнюю Надежду, пузырёк прижигателя и мизерикорд, а также боевой заступ.

Кроме того, на атаки персонажа не налагается штраф, если его цель обладает *особенностью мелкий,* и против существ типа стая или рой он получает +2 к *проверкам атаки.*

Могильщик

Требования: *новичок, сила d6+, знания (Чума) d4+*

Во многих городах и феодах могильщики — разнорабочие Макабрической войны, или, более того, макабрического «мира».

Персонаж, обладающий этой *чертой* на старте игры, бесплатно получает маску чумного доктора, боевой заступ, Последнюю Надежду, три пузырька прижигателя и мизерикорд.

Более того, персонаж получает +2 ко всем *проверкам знаний (Чума)*, а также к *проверкам внимания,* касающимся Чернил (вид и запах которых персонажу хорошо знакомы) и возможности заражения (к примеру, когда требуется определить, является ли другой персонаж больным или нечистым, пытающимся это скрыть).

И наконец, персонаж получает +2 к *проверкам храбрости*, причиной которых стали чумные отродья.

Рыцарь*

Требования: *новичок, сила d8+, характер d6+, выносливость d6+, верховая езда d8+, драка d8+*

Рыцари — это мужчины и женщины, принявшие обет и служащие местным властям, будь то лорд, король-папа или глава религиозного или воинского ордена. Обет, который они приносят, требует беспрекословного подчинения и немедленного отклика на любой призыв к оружию, даже если это означает верную смерть.

Все рыцари получают боевую лошадь, полный кольчужный доспех (кольчугу, рукава, шоссы), закрытый шлем, длинный меч и средний щит с гербом их рыцарского ордена.

Рыцарю всегда дают кров во владениях его ордена или во владениях лорда, которому он присягнул.

Более того, в зависимости от ордена, к которому принадлежит рыцарь, на него распространяются указанные ниже эффекты.

Госпитальеры (дополнительные требования: *судовождение d4+, лечение d4+*): госпитальеры — христианский рыцарский орден, верно служащий дамасской Церкви. Они получают приют в любом здании, принадлежащем ордену или патриархату Дамаска, равно как и в любых христианских аббатствах и монастырях. Их принимают на борт любых кораблей ордена в качестве офицеров. Кроме того, они получают *черту целитель.*

Гусары: гусары — лёгкая кавалерия королевства Венгрии, члены которой набираются из чистых жителей королевства. Они заняты

преимущественно патрулированием границ и поддержанием связи между остальными военными подразделениями, выполняя функции гонцов и дипломатов. Вместо указанного выше снаряжения гусары получают коня, открытый шлем, кольчугу (закрывает торс), средний щит, саблю и копьё. Они находят приют в любом феоде королевства. Кроме того, гусары получают *черту всадник,* даже если не соответствуют её требованиям.

Драгуны: драгуны — это элитные отряды охотников на мертвецов в Венгерском королевстве. Вместо указанного выше снаряжения они получают коня, открытый шлем, кожаный панцирь и наручи (защищают торс и руки), саблю и аркебузу. Драгунам дают приют в любом феоде Венгерского королевства. Кроме того, они получают *черту твёрдая рука,* даже если не соответствуют её требованиям.

Зелёные рыцари Арагона: странствующие рыцари, как их ещё называют, хранят верность королеве Лукреции. Эти рыцари, специализирующиеся на сражениях с мертвецами в диких землях, вместо вышеупомянутого снаряжения получают коня, полную кожаную броню (панцирь, наручи, поножи), открытый шлем, длинный меч, секиру, малый щит с гербом их ордена, длинный лук, колчан и 20 стрел. Кроме того, они получают *черту твёрдая рука,* даже если не соответствуют её требованиям.

Мамлюки: вместо указанного выше снаряжения эти сарацинские рыцари получают коня, открытый шлем, кольчугу (закрывает торс), средний щит и саблю. Они могут найти приют в мавританских и сарацинских феодах. Кроме того, мамлюки получают *черту всадник,* даже если не соответствуют её требованиям.

Наваррские кампеадоры: кампеадоры Наварры присягают своему королевству и королеве Бланке. Они обладают теми же особенностями, что и посвящённые рыцари (см. ниже), но вместо *черты командный голос* получают *черту именное оружие (рыцарское копьё)* и, разумеется, рыцарское копьё.

Паладины Священной Римской Империи: паладины Священной Римской Империи образуют особый элитный отряд, подчиняющийся непосредственно Папе Константину II. Помимо указанного выше снаряжения, они получают силовой наруч (см. главу Снаряжение) и могут найти приют в любом здании, принадлежащим авиньонской Церкви, равно как и любом христианском аббатстве или монастыре.

Посвящённые рыцари: очень часто рыцари получают этот титул из рук дворянина. Такие посвящённые бесплатно получают *черту командный голос,* даже если не соответствуют её требованиям, и могут просить пристанища у любого представителя знати в своём и союзных феодах.

Рыцари воротничка: штаб этого ордена расположен в Женеве. Его рыцари выполняют те же обязанности, что и городской бейлиф с местной знатью, которая иногда предоставляет им приют. При вступлении в орден каждый рыцарь получает золотой воротничок стоимостью в 2000 флоринов. Потеря этого воротничка (каким бы образом это ни произошло) — ужасное бесчестье, которое обычно приводит к изгнанию из ордена.

Рыцари на военной службе: эти рыцари принадлежат к ополчению, регулярной армии или наёмническому отряду (такому, как Серые роты). У них те же особенности, что и у посвящённых рыцарей, но нет права просить приюта. С другой стороны, в случае увольнения с места службы они не считаются врагами и не получают штраф −2 к *харизме,* разве что виновны в действительно серьёзном нарушении, на усмотрение ведущего (см. стр. 116, Ордена и герои-отступники).

Рыцари Святого Лазаря: религиозный орден, напрямую подчиняющийся Папе Константину II. Рыцари этого ордена бесплатно получают *черту хладнокровие,* даже если не соответствуют её требованиям. Вместо указанного выше снаряжения они получают коня, открытый шлем, кольчугу (закрывает торс), средний щит и длинный меч. Им дают приют в любом здании, принадлежащем авиньонской Церкви, равно как и монастырях и аббатствах любого христианского ордена.

Тевтонские рыцари: тевтонские рыцари подчиняются магистрам своего ордена. Помимо указанного выше снаряжения они получают одну аркебузу с 10 зарядами, полуторный меч и латный конский доспех. Они могут найти приют у любого лорда или в зданиях ордена.

Чёрные гусары: стать членом этого элитного отряда Чёрной армии могут только *нечистые*. Они обладают теми же *преимуществами*, что и гусары, но их снаряжение состоит из боевой лошади, кольчуги и кольчужных рукавов (защищают торс и руки), полуторного меча и мизерикорда, а также серебряной фибулы в форме пронзённого мизерикордом черепа. Обладание этой фибулы само по себе даёт +2 к *проверкам убеждения* и *запугивания* при общении с подданными королевства Венгрии.

Чёрные драгуны: стать членом этого элитного отряда Чёрной армии могут только нечистые. Они получают те же преимущества, что и драгуны, а кроме того кольчугу и кольчужные рукава (защищают торс и руки) вместо кожаной брони и серебряную фибулу в виде черепа, пронзённого мизерикордом. Обладание этой фибулой само по себе даёт +2 к *проверкам убеждения* и *запугивания* при общении с подданными королевства Венгрии.

Тевтонский инквизитор*

Требования: *новичок, смекалка d6+, уличное чутьё d6+, знания (Чума) d6+, расследование d6+, внимание d6+*

Инквизиция Тевтонских Княжеств — могущественная, внушающая страх организация, задача которой — выслеживать и уничтожать инфекторов, чародеев, отступников и некромантов.

Персонаж-инквизитор получает *черту исследователь* (даже если не соответствует требованиям) и кремнёвый пистоль с 10 зарядами. Ему дают кров представители власти в Тевтонских Княжествах, и инквизитор должен подчиняться тевтонским рыцарям и вышестоящим членам ордена Инквизиции.

Чумный доктор

Требования: *новичок, знания (Чума) d6+, лечение d6+*

Эти лекари посвятили себя изучению всех аспектов Чумы в надежде однажды найти лекарство от этой заразы.

Если эта *черта* была выбрана на этапе создания персонажа, герой бесплатно получает маску чумного доктора и сумку с медицинскими инструментами.

Изучение Чумы позволяет обладателю этой *черты* получать +2 ко всем *проверкам знаний (Чума)*. Более того, он способен помешать распространению Чернил в теле только что заражённого. Если персонаж был ранен мертвецом, то в течении 5 *раундов* с момента заражения чумный доктор может попытаться удалить заражённые ткани хирургическим путём, совершая *проверки лечения* со штрафом −4 (−6, если его сумки с инструментами нет под рукой). Успешно пройдя *проверку*, он удаляет заражённые участки, и пострадавший персонаж избегает

заражения без ампутации раненой конечности. Эта операция может спасти даже персонажа с ранением в торс.

Важно: персонаж по-прежнему страдает от остальных эффектов ранений, перечисленных в таблице ран и укусов, будь они временные или постоянные.

Потусторонние черты

Механический протез

Требования: *новичок, дикая карта, отсутствует часть тела*

Тем или иным способом персонаж завладел механическим протезом. Благодаря невероятному прогрессу науки, утраченную руку, ухо или даже глаз можно заменить протезом, который будет выполнять примерно те же функции. Чтобы взять эту *черту*, персонаж должен обладать возможностью воспользоваться услугами цирюльника-хирурга и изобретателя. Протез отменяет любой *изъян*, полученный в результате *ранения* или *увечья*. Протез может быть спроектирован и украшен в соответствии с пожеланиями персонажа.

Подробнее о протезах читайте в главе Снаряжение.

Отвлечь мертвеца

Требования: *новичок, нечистый, смекалка d6+, характер d8+*

Некоторые нечистые могут таинственным образом влиять на мертвецов. Эта врождённая способность, несмотря на свою очевидную пользу, ещё сильнее разжигает пламя ненависти к нечистым, равняя их в глазах толпы с некромантами и инфекторами.

Эта черта позволяет персонажу использовать действие, чтобы сконцентрироваться и попытаться отвлечь мертвеца. Герой должен видеть свою цель и выиграть *встречную проверку характера.* В этом случае цель оказывается в шоке. При *подъёме* персонаж может заставить жертву переместиться на количество *клеток*, не превосходящее значения её *шага*, после чего она остаётся в *шоке*.

Этот эффект не наносит *ранений*, даже если применяется к цели, которая уже находится в *шоке*.

Эта черта работает только на мертвецов со *смекалкой* (Ж) или (М) — ведущий знает, о каких именно монстрах идёт речь.

Полные закрома

Требования: *новичок, верховая езда или судовождение d6+*

Некоторые люди просто не способны расстаться со своей собственностью, даже если она почти бесполезна. Они свято верят, что рано или поздно пригодится всё.

У этой *черты* есть два эффекта. Во-первых, персонаж начинает игру с вьючным животным, повозкой или судном по своему выбору. Стоимость этого средства передвижения не должна превышать 10000 флоринов.

Во-вторых, когда у персонажа есть доступ к своему транспортному средству, он может взять оттуда нужный предмет (аналогично *черте запасливый*), и размеры этого предмета, хоть и зависят от решения ведущего, ограничены вместимостью транспортного средства, а не карманов или сумки. Более того, помимо оружия и инструментов персонаж может обнаружить таким образом алхимические реагенты или другие припасы (паёк, патроны, одежду и так далее). В таких случаях решение о количестве и качестве припасов принимает ведущий.

Важно: если персонажу принадлежат несколько транспортных средств, он может использовать это преимущество с любым из них.

Если у персонажа есть *черта запасливый*, он может пользоваться этим преимуществом дважды за игровую встречу, при каждом использовании решая, находит он предмет в своих карманах или в тюках, расположенных на транспортном средстве.

Сардоническая усмешка

Требования: *новичок, дикая карта, чистый, только заражённые Чумой*

Осознание обречённости на скорую смерть — опыт, который изменяет людей.

Если вашего персонажа в ходе игры угораздило заразиться Чумой, он немедленно получает эту *черту*. Её нельзя приобрести другим способом — например, за *повышение*.

На каждой игровой встрече персонаж получает дополнительную *фишку*. Он получает +1 к *проверкам атаки* и *урона*, если его целью являются чумные отродья, а также игнорирует штрафы из-за *ранений*, нанесённых этими существами. Герой автоматически проходит *проверки храбрости* при столкновении с чумными отродьями.

Более того, если получив несколько таких *ранений*, персонаж окажется *при смерти*, ещё один раунд после этого он способен действовать как обычно.

Разумеется, *нечистые* не могут приобрести эту *черту*.

Силовая броня

Требования: *новичок*

Каким-то образом персонаж смог заполучить один предмет по свему выбору из комплекта силовой брони (см. главу Снаряжение).

Скверна

Требования: *герой, человек, выносливость d8+*

Этот персонаж встречался с невыразимым ужасом и сражался против бесчисленных орд мертвецов. Однако что-то пошло не так, и несмотря на свои навыки и умения, он заразился Чумой!

К счастью, болезнь протекает медленно, возможно из-за того, что у персонажа выработалась устойчивость в результате частого контакта с Чумой.

В итоге, спустя несколько проведённых в лихорадке и временами очень болезненных дней, персонаж становится *нечистым*: его тело меняется, и он приобретает все особенности, полагающиеся нечистым.

Шут мертвецов

Требования: *новичок, смекалка d8+, характер d6+, убеждение d6+*

Эмпатические способности этого персонажа могут повлиять даже на те остатки сознания, что есть у восставших покойников. Этот герой способен использовать *уловку*, зависящую от *смекалки*, против мертвецов.

Кроме того, персонаж получает +2 к *проверкам смекалки* при *уловках* против живых.

Легендарные черты

За гранью

Требования: *легенда, дикая карта, нечистый, характер d12+*

Некоторые нечистые подвержены действию странного феномена. Без всякой видимой причины их тело начинает хиреть, и через несколько дней герой понимает, что превратился в живого мертвеца, но продолжает мутировать! Это осознание иногда приходит быстрее — в результате скоропостижной смерти…

Так или иначе, в итоге нечистый превращается в невероятно редкое создание, называемое стрыгой. Это существо застыло между жизнью и смертью, но по-прежнему сохраняет полный контроль над своими действиями и разумом (см. также страницу 130).

Изверг: персонаж получает *черту отвлечь мертвеца* и все особенности мертвецов, кроме неистового голода и смерти мозга. Он также теряет особенность *обречён на страдания*, а его особенность *чужак* начинает действовать и на нечистых.

Судный день

Требования: *легенда, именное оружие, драка d10+ или метание d10+ или стрельба d10+*

О праведной ярости героя в сражении с чумными ордами ходят легенды, как и об оружии, которым он бьётся.

Оружие персонажа, на которое действует *черта именное оружие*, превращается в священное, благодаря чему *урон*, который оно наносит мертвецам, увеличивается на дополнительную игральную кость (например, если оружие наносило 2d8 урона, то теперь будет наносить 3d8). Если персонаж потеряет это оружие, он также потеряет эту *черту* и все её преимущества, поскольку они тесно связаны с самим оружием.

Требуемый для *черты навык* зависит от типа оружия.

Усовершенствованное устройство

Требования: *легенда, мистический дар (безумная наука), безумная наука d10+*

Одна из сил персонажа становится намного надёжнее, нежели его обычные устройства.

Использование этой силы не увеличивает *штраф* за поддержание воздействия нескольких *сил*. Персонаж получает +1 к *проверке* для её использования.

Более того, если персонаж *ранен* или *в шоке*, сила перестаёт действовать, только если он получит 1 на игральной кости, соответствующей *смекалке* (вне зависимости от результата на диком кубике).

Наконец, сила усовершенствованного устройства становится причиной *магической отдачи* только в том случае, если при *проверке сверхъестественного навыка* случился *критический провал*.

Снаряжение

Здесь приведён список снаряжения, которым пользуются герои Ultima Forsan. Некоторые из этих предметов существуют только в игровом мире «Ultima Forsan: Последний час» и снабжены подробным описанием. Общепринятая денежная единица — флорин — валюта, имеющая хождение на всех рынках мира: от Гибралтара до Святой Земли и Руси. Разумеется, существуют и другие монеты, но ради простоты все цены в этой книге даны в флоринах с учётом того, что ценность монеты зависит от металла, из которого она отчеканена.

Доспехи

Тип	Броня	Вес[1]	Цена	Примечания
Кожаные доспехи				
Наручи	+1	2	10	закрывают руки
Панцирь	+1	3	20	закрывает торс
Поножи	+1	3	20	закрывают ноги
Костюм ловца мертвецов	+1	8	60	закрывает торс, ноги, руки; 50% против атак в голову; см. описание
Кольчужные доспехи				
Рукава	+2	3	80	закрывают руки
Кольчуга	+2	4	100	закрывает торс
Шоссы	+2	5	120	закрывают ноги
Латные доспехи				
Наручи	+3	5	200	закрывают руки
Кираса	+3	12,5	400	закрывает торс
Поножи	+3	7,5	300	закрывают ноги
Шлемы				
Открытый шлем	+3	2	75	50% против атак в голову
Закрытый шлем	+3	4	150	закрывает голову
Конский доспех				
Кожаный	+1	5	250	для лошадей
Латный	+3	15	1250	для лошадей
Щиты[2]				
Малый щит (баклер)	—	4	25	защита +1
Средний щит	—	6	50	защита +1, броня +2 против дистанционных атак
Большой щит (ростовой)	—	10	200	защита +2, броня +2 против дистанционных атак

1: Вес надетых доспехов. Переносимые отдельно доспехи весят больше.
2: Щиты защищают только от фронтальных атак и атак слева (для персонажа — правши).

Тип	Броня	Вес[1]	Цена	Примечания
Силовые доспехи				
Силовой наруч	+3	3	5000	закрывает одну руку, см. описание
Силовая кираса	+3	15	5000	закрывает торс, см. описание
Силовой шлем	+3	5	5000	закрывает голову, см. описание
Силовые поножи	+3	0	5000	закрывают ноги, см. описание

1: Вес надетых доспехов. Переносимые отдельно доспехи весят больше.

Костюм ловца мертвецов: состоит из штанов, рубахи, сапог, перчаток и плаща. Костюм защищает всё тело, и благодаря плотной шнуровке и завязкам не позволяет мелким животным вроде крыс забираться внутрь; с точки зрения правил это значит, что у персонажа в костюме ловца мертвецов и маске чумного доктора нет «наименее защищённых бронёй областей тела», и из урона, нанесённого роем или стаей, вычитается значение *брони*.

Силовая кираса: эта часть силовых доспехов защищает торс. К ней крепятся остальные части доспеха. Благодаря системе шарниров, пружин и стержней, крепящиеся к кирасе силовые наручи прибавляют +1 к *проверкам силы* и *урона* (в общей сложности +2 к урону с оружием для одной руки, и +3 к урону с двуручным оружием), а силовые поножи уменьшают вес других частей силового доспеха (кирасы, наручей, шлема) вдвое.

Силовой шлем: эта деталь силового доспехов защищает голову. Система призматических линз и телескопический прицел добавляют +1 к дистанционным атакам.

Силовые наручи: эта часть силового доспеха защищает руку и добавляет +1 к *проверкам силы* и *урона* при выполнении действий и атак в ближнем бою, в которых используется защищённая наручем рука. Персонаж с двуручным оружием и силовыми наручами на обеих руках получает +2 к этим *проверкам*.

Носитель всегда считается вооружённым и может использовать наручи как оружие с уроном сила+d4.

Более того, к силовому наручу возможно прикрепить один предмет оружия из следующего перечня: арбалет, лёгкий арбалет, пистоль, аркебуза, ручная бомбарда. Такое усовершенствование стоит втрое дороже самого оружия (с учётом затрат на его приобретение). После установки оружие можно использовать в любой момент, как будто оно уже подготовлено; его не требуется доставать, и руки персонажа остаются свободными.

Разумеется, вес такого оружия добавляется к весу наруча.

Силовые поножи: эта часть доспехов защищает ноги и снижает нагрузку на носителя благодаря сложной системе стержней и шестерёнок.

У персонажа, надевшего полный силовых доспех (наручи, поножи, кирасу и шлем), не остаётся незащищённых частей тела, которые мог бы поразить нападающий, используя манёвр прицельной атаки.

Стрелковое и метательное оружие

Тип	Дистанция	Урон	Перез.	Цена	Вес	Мин. сила	Примечания
Луки и арбалеты							
Лук	12/24/48	2d6	—	200	1,5	d6	—
Длинный лук	14/28/56	2d6	—	250	2,5	d8	—
Арбалет	15/30/60	2d6	2	500	5	d6	ББ 2
Лёгкий арбалет	6/12/24	2d4	—	200	1,5	—	ББ 1
Огнестрельное оружие (чёрный порох) [1]							
Аркебуза	4/8/16	1-3d6	2	300	6	d6	см. описание
Бомбарда	14/28/56	особое	2	700	15	d12	см. описание
Двуствольный пистоль	5/10/20	2d6+1	2	450	2	—	обойма 2, двойной выстрел
Дробовой пистоль	3/6/12	1-3d4	2	250	1,5	—	см. описание
Кремнёвый пистоль	5/10/20	2d6+1	2	150	1,5	—	—
Мушкет	10/20/40	2d8	2	300	8	d6	—
Петриналь	8/16/32	2d6+1	2	300	2	—	см. описание
Другое							
Копьё	3/6/12	сила+d6	—	25	2,5	d6	—
Нож	3/6/12	сила+d4	—	25	0,5	—	—
Праща	4/8/16	сила+d4	—	10	0,5	—	—
Топор метательный	3/6/12	сила+d6	—	50	1	—	—

1: Все огнестрельное оружие является однозарядным. Успешная проверка ловкости позволяет перезарядить его за 1 раунд.

Холодное оружие

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания
Тычковое оружие				
Выкидной катар	сила+d4	1	100	см. описание
Катар	сила+d6	1,5	250	см. описание
Пуддха	сила+d8	4	350	см. описание
Древковое оружие				
Алебарда	сила+d8	7,5	250	двуручное, дальность 1
Боевой заступ	сила+d6	5	50	двуручное, дальность 1, см. описание
Копьё	сила+d6	2,5	200	двуручное, защита +1, дальность 1
Коса	сила+d6	6,5	50	двуручное, защита –1, дальность 1
Пика	сила+d8	12,5	400	двуручное, дальность 2
Посох	сила+d4	4	10	двуручное, защита +1, дальность 1
Рыцарское копьё	сила+d8	5	300	ББ 2 при атаке верхом, дальность 2, только для всадника
Строевой заступ	сила+d6	8	100	двуручное, дальность 2, см. описание
Топоры				
Бродэкс	сила+d8	7	350	защита –1; +1 к урону, если используется двумя руками
Двуручный топор	сила+d10	7,5	500	двуручное, ББ 1, защита –1
Секира	сила+d8	5	300	—
Топор	сила+d6	1	200	—
Клинки				
Двуручный меч	сила+d10	6	400	двуручное, защита –1
Двуручная сабля	сила+d10	5	450	двуручное, защита –1
Длинный меч	сила+d8	4	300	—
Кинжал	сила+d4	0,5	25	—
Короткий меч	сила+d6	2	200	—
Полуторный меч	сила+d8	5	350	защита –1; +1 к урону, если используется двумя руками
Сабля	сила+d8	3	350	—
Скимитар	сила+d6	1,5	250	—
Шпага	сила+d4	1,5	150	защита +1

Тип	Урон	Вес	Цена	Примечания
		Булавы		
Боевой молот	сила+d6	4	250	ББ 1 против жёстких доспехов
Боевой цеп[1]	сила+d8	5,5	350	двуручное, защита −1
Булава	сила+d6	4	150	—
Дубина	сила+d4	4	10	—
Кистень[1]	сила+d6	4	200	—
Кувалда	сила+d8	10	400	ББ 2 против жёстких доспехов, двуручное, защита −1
Лёгкий кистень[1]	сила+d4	3,5	150	—

1: Игнорируют щит и укрытие.

Аркебуза и дробовой пистоль: это оружие наносит одну кость урона на *дальней* дистанции, две на *средней* и три на *ближней*, а также добавляет к *проверкам стрельбы* +2, поскольку стреляет залпом дроби. Урон от этого оружия считается дробящим или колющим, в зависимости от того, какой эффективнее против цели.

Боевой заступ и строевой заступ: боевые заступы — это тяжёлые, но дешёвые орудия простонародного происхождения, созданные специально для борьбы с мертвецами. Они сочетают в себе значительный радиус действия и широкий клинок, при помощи которого можно одним ударом обезглавить противника.

Бомбарда: небольшая пушка длиной 50 – 70 см, обычно установленная на деревянном лафете. Бомбарда заряжается ядрами, наносящими 2d10 урона, обладает *бронебойностью* 2 и считается *тяжёлым оружием*. Также возможен огонь картечью с чёрным порохом; в таком случае бомбарда загружается 2 зарядами за одно действие и стреляет *конусным шаблоном*. Цели внутри *шаблона* должны пройти *встречную проверку ловкости* против *стрельбы* персонажа, ведущего огонь, и получить 2d8 урона в случае *провала*. В обоих случаях урон считается колющим или дробящим, в зависимости от того, какой эффективнее против цели.

Персонаж с *силой* d8 и ниже неспособен пользоваться бомбардой без опоры. Из-за неудобного деревянного лафета он не может двигаться во время перезарядки или стрельбы. Персонаж с *силой* d10 способен использовать бомбарду без лафета и, соответственно, двигаться при стрельбе, но на *проверки стрельбы* налагается штраф −1. Персонаж с *силой* d12 может двигаться и стрелять без штрафов. Без лафета бомбарда весит 12 кг.

Два персонажа способны перезарядить бомбарду за один раунд, потратив каждый по действию.

Выкидной катар: выкидной катар оснащён механизмом, крепящимся к предплечью и позволяющим носителю прятать клинок в рукаве. Чтобы высвободить лезвие, необходимо, использовав *свободное действие*, согнуть запястье.

Катар: тычковое оружие, клинок которого длиннее и тяжелее, чем у кинжала, но короче, чем у меча.

Лёгкий арбалет: лёгкий арбалет жертвует дальностью стрельбы в пользу удобства.

Петриналь: пистоль с длинным стволом из меди, который глушит звук выстрела.

Пуддха: пуддха — это длинный клинок, выступающий из жёсткой, негнущейся латной перчатки. Нельзя пользоваться пальцами руки, на которую надето это оружие. Кроме того, пуддху невозможно выбить, прибегнув к манёвру *обезоруживания*.

Артиллерия[1]

Тип	Дистанция	Урон	Перез.	Цена	Примечания
Баллиста	20/30/60	3d6	—	военное	ББ 4, тяжёлое
Катапульта	24/48/96	3d6	1	военное	—
Пушка (картечь)[2]	20	2d6	—	военное	средний шаблон
Пушка (ядро)[2]	40/80/160	3d6+1	—	военное	ББ 4, тяжёлое

1: Для ведения стрельбы из этих орудий требуется 4 артиллериста.
2: Смотрите главу Снаряжение книги правил «Дневник авантюриста».

Боеприпасы

Тип	Вес	Цена	Примечания
Арбалетные болты (10)[3]	1	10	—
Болты для лёгкого арбалета (10)[3]	0,5	10	—
Стрелы (10)[3]	1	5	—
Камни для пращи (20)	1	1	можно найти с помощью проверки внимательности и 1d10 минут на поиски, в зависимости от местности
Дробь и порох (10)	1	40	для аркебузы, бомбарды и дробового пистоля
Пуля и порох (10)	0,5	20	для мушкета, петриналя, пистоля и двуствольного пистоля
Ядро для бомбарды и порох (10)	1	30	для бомбарды

3: При желании использовать повторно бросьте d6. Если выпало 4–6, это возможно.

Одежда

Тип	Цена	Вес	Примечания
Простая одежда	15	—	см. описание
Нарядная одежда	50	—	—
Одежда на заказ	150+	—	см. описание
Зимнее снаряжение	40	—	см. описание
Маска чумного доктора	10	—	см. описание

Животные и сбруя

Тип	Цена	Вес	Примечания
Лошадь	200	—	см. «Дневник авантюриста»
Боевая лошадь	750	—	см. «Дневник авантюриста»
Мул	100	—	см. «Дневник авантюриста»
Охотничий пёс	100	—	см. Бестиарий
Бойцовский пёс	150	—	см. «Дневник авантюриста»
Охотничий сокол	200	—	см. Бестиарий
Седло и упряжь	10	5	отсутствие седла налагает штраф −1 на проверки верховой езды

Еда

Тип	Цена	Вес	Примечания
Простая трапеза	1	—	—
Добротная трапеза	3	—	—
Роскошная трапеза	5	—	—
Дорожный паёк	25	5	хватает на 1 неделю
Дешёвое вино, 1 л	1	1	—
Дорогое вино, 1 л	3+	1	—

Снаряжение авантюриста

Тип	Цена	Вес	Примечания
Алхимические ингредиенты	20	1	см. описание
Бурдюк	5	0,5	вмещает 0,5 л
Верёвка, 20 м	10	7,5	—
Железная цепь, 8 м	20	10	см. описание
Изумрудная трава	20	0,5	см. описание
Кандалы	15	3	—
Капкан	50	10	см. описание
Колчан	25	1	вмещает 20 стрел/болтов
Кремень и огниво	3	0,5	—
Крюк-кошка	100	1	—
Кузнечные меха	15	1	—
Лом	10	1	—
Лопата или кирка	5	2,5	—
Масло (для фонаря, 0.5 л)	2	0,5	горит 3 часа
Механический протез	2000	—	см. описание
Мешок из саламандровой ткани	25	0,5	см. описание
Молоток	10	0,5	—
Мыло	1	0,1	—
Одеяло	10	2	—
Отмычки	200	0,5	—
Палатка	25	5	вмещает двоих
Пергамент, 10 листов	5	0,5	—
Пузырёк прижигателя	5	0,5	см. описание
Ранец или сумка	20	1	—
Свеча	1	0,1	2 клетки радиус, горит 2 часа
Спальный мешок	20	2	—
Сумка алхимика	300	3	см. описание
Сумка ведьмы	150	2	см. описание
Топор Последней Надежды	5	1	см. описание
Точильный камень	5	0,5	—

Тип	Цена	Вес	Примечания
Факел	1	0,5	4 клетки радиус, горит 1 час
Фляга	5	0,5	вмещает 0,5 л
Фонарь	25	1,5	4 клетки радиус
Шатёр	100	10	круглый шатёр, вмещает восьмерых
Эликсир милосердия	20	0,5	см. описание

Услуги

Тип	Цена	Примечания
Общая комната	1	—
Комната на двоих	4	—
Комната на одного	8	—
Ванна	2	—
Путешествие по морю	5 за день	см. описание
Путешествие с обозом	4 за день	см. описание

Одежда

Простая одежда: простая одежда на персонаже может стать причиной штрафа –1 к *харизме* в ситуациях, где важен социальный статус. Все персонажи начинают игру в простой одежде, если не указано иное.

Зимнее снаряжение: персонажи без зимнего снаряжения при противостоянии холоду получают –2 к *проверкам выносливости.*

Одежда на заказ: элегантный, сшитый по особому заказу наряд добавляет +1 к *харизме* в ситуациях, где важен социальный статус.

Маска чумного доктора: охотники на мертвецов, могильщики, ловцы мертвецов и чумные доктора часто носят маски такого типа из-за родственности их профессий, а также ради защиты от чумных миазм. В некоторых феодах охотников за мертвецами и/или чумных докторов заставляют носить такую маску. Надетая маска чумного доктора добавляет +1 к *проверкам выносливости* против эффектов миазм (см. главу Правила игрового мира), но снижает *харизму* на –1.

Животные

Животные, такие как соколы, бойцовские и охотничьи собаки, подчиняются приказам «ко мне», «взять», «сидеть» и «фас». Более сложные приказы могут потребовать *проверки смекалки* животного или не сработать, по решению ведущего.

Охотничьи собаки в первую очередь обучены идти по следу с помощью обоняния, используя для этого *навык выслеживание*, и приносить свои находки (как правило, жертв). Соколов дрессируют схожим образом, но они полагаются на своё острое зрение.

Дрессированные животные становятся прекрасными спутниками, ведь звери как правило не способны заразиться Чумой.

Разное

Алхимические ингредиенты: этот набор порошков, экстрактов, концентратов, жидкостей и эфирных масел необходим для изготовления алхимических препаратов. Для приготовления любого зелья требуется потратить сырьё (см. стр. 106, Алхимики макабрического мира). Любому алхимику нужно покупать и носить с собой ингредиенты, необходимые для доступных ему сил.

Верёвка: может выдержать вес в 100 кг. За каждые 10 кг сверх этого каждую минуту, что верёвка удерживает груз, бросается по одному d6. Аналогичная *проверка* происходит, если за верёвку дёргают. Верёвка рвётся, если на одной из игральных костей выпало 6.

Изумрудная трава: бодрящее средство в виде пригоршни листьев, которые нужно медленно разжевать. Действие одной порции длится час. На это время на *харизму* героя налагается *штраф* −1, но *штраф* из-за *усталости* снижается на 1.

Капкан: надёжный медвежий капкан. Скрытый капкан можно обнаружить, только пройдя *проверку внимания*, на которую не способно большинство мертвецов — им не хватает разума, чтобы догадаться об опасности. Угодившие в капкан получают 2d8 урона в ногу. Чтобы освободить конечность, требуется встречная *проверка* силы (сила капкана равна d8), но чаще всего мертвецы слишком глупы, чтобы попытаться высвободиться.

Масло для фонаря: стеклянные или глиняные фляги с маслом, в которые можно вставить фитиль из тряпья и швырнуть. Дистанция такого броска *составляет* 3/6/12. При попадании цель получает d10 урона от огня и имеет шанс воспламенения.

Механический протез: эти чудеса технологии способны эффективно заменить повреждённую или ампутированную руку, ногу, ухо или глаз. Вес такого приспособления не принимается в расчёт, ведь протез становится неотъемлемой частью тела носителя.

Любое *ранение* или *увечье*, которое пришлось по протезу, немедленно выводит его из строя, и на персонажа снова действует эффект соответствующего *изъяна*. С другой стороны, отмечать *ранение* не требуется, ведь тело персонажа в действительности не пострадало.

Механические протезы обладают *стойкостью* 7. Они изготовлены из прочного металла, но их механизм довольно хрупок. Поверх протеза, заменяющего руку или ногу, по-прежнему можно носить обычные или силовые доспехи, и они будут действовать соответствующе.

Чтобы починить сломанный протез, необходим доступ к соответствующим инструментам, 2d6 часов и успешная *проверка ремонта (−2)*. При *подъёме* необходимое время уменьшается вдвое.

Мешок из саламандровой ткани: такие мешки шьют из асбеста, или «саламандровой ткани» — непромокающего, огнеупорного материала, непроницаемого для Чумы. Их используют для безопасного хранения и переноски *голов, тел и конечностей мерт*вецов. Такие мешки полностью огнеупорны — после использования их всегда очищают в пламени. В обычном мешке помещается 5 голов.

Пузырёк прижигателя: эта лекарственная мазь моментально останавливает любое наружное кровотечение и прижигает рану.

Сумка алхимика: в этой сумке хранятся горелки, перегонный куб, реторты, линзы, ступки и другие инструменты, использующиеся для изготовления зелий и алхимических препаратов. Ингредиенты в стоимость не включены.

Сумка ведьмы: в этой сумке ведьмы хранят все предметы и компоненты, необходимые для их фокусов.

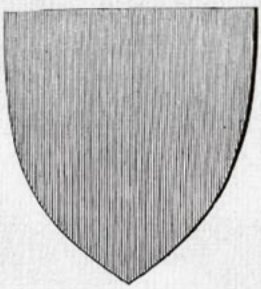
Топор Последней Надежды: этот инструмент чаще всего зовут просто Последней Надеждой. Его единственное предназначение — немедленная ампутация раненной чумным отродьем конечности с целью предотвратить распространение инфекции и смерть пострадавшего. При использовании в бою считается малым импровизированным оружием.

Цепь: может выдержать до 500 кг. За каждые 100 кг сверх этого каждую минуту, что цепь удерживает груз, нужно бросать по одному d6. Аналогичная проверка происходит, если за цепь дёргают. Цепь рвётся, если на одной из игральных костей выпадает 6.

Эликсир милосердия: зелье, к которому обычно прибегают чумные доктора*, монахи смерти* и те, кто каждый день рискует жизнью в сражениях с мертвецами. Это сладкий на вкус смертельный яд (см. книгу правил «Дневник авантюриста»), действие которого наступает через несколько (2d6) *раундов, избавляя morituro* от вызванной заразой агонии. К сожалению, эликсир милосердия не может предотвратить восстание жертвы из мёртвых, так что приходится прибегать к мизерикорду или полному уничтожению тела.

Путешествия

Путешествия: цены указаны для тех случаев, когда персонаж путешествует в качестве пассажира. Воины зачастую получают кормёжку бесплатно как своеобразную «плату» за своё присутствие.



Повозки

Тип	Уск/ПС	Стойкость	Пассажиры	Цена	Примечания
Двуколка	см. лошадь	8 (2)	1+2	200[1]	2 колеса, впряжена 1 лошадь
Фургон	см. лошадь	10 (2)	1+7	400[1]	4 колеса, впряжены 2+ лошади
Карета	см. лошадь	11 (2)	1+5	3000[1]	4 колеса, впряжены 2+ лошади

1: Лошади не входят в стоимость

Суда

Тип	Уск/ПС	Стойкость	Пассажиры	Цена	Примечания
Галеон*	2/6	20 (4)	20+80	200К+	тяжёлая броня
Галея*	2/8	19 (4)	20+100	100К+	тяжёлая броня, Уск/ПС уменьшается на 1/3, если идёт под парусом
Парусная шлюпка	2/10	12 (2)	2+10	10000	тяжёлая броня
Тартана	2/6	15 (2)	3+15	15000	тяжёлая броня
Шлюпка	1/2	8 (2)	1+3	300	

1: Галеоны и галеи могут нести до 6 пушек, или до 2 катапульт, или до 4 баллист

Правила игрового мира

Мир Ultima Forsan — тёмное и мрачное место, и эта атмосфера нашла отражение в его правилах.

Правила игровых миров из «Дневника авантюриста»

Ultima Forsan использует перечисленные ниже правила игровых миров из книги «Дневник авантюриста» (ради удобства приводящиеся здесь в полном объёме).

Реалистичный урон: *ранения статистов* обсчитываются так же, как обычно. В случае с *дикими картами* персонаж после получения четвёртого *ранения* оказывается *при смерти* как обычно.

Однако каждый раз, когда герой получает *ранение*, совершите *проверку по таблице увечий* и сразу же введите в игру результаты (проверка осуществляется один раз за попадание, независимо от того, сколько *ранений* получил персонаж). Персонаж, который получает 2 *ранения* в результате атаки, осуществляет одну *проверку* по *таблице увечий*. *Увечья*, полученные подобным образом, исцеляются после того, как заживает *ранение* (*увечья*, подкреплённые состоянием *при смерти*, могут быть временными или постоянными, как и обычно).

Если персонаж находится в *шоке*, и его вводят в *шок* повторно, он получает *ранение*, но не совершает *проверку по таблице увечий*.

Мультилингвистическое общество: как указано в главе Создание персонажа, герои всегда знают свой родной язык и дополнительные языки, количество которых равно половине значения их *смекалки*.

Кровь и кишки: персонажи могут использовать *фишки* при *проверках урона*. Это касается и персонажей ведущего.

Макабрическая война

Страх и ужас

К сожалению, герои Ultima Forsan привыкли к ходячим мертвецам, сценам побоищ и мучений, к историям о скрывающихся в пустошах осквернённых.

Поэтому существа или ситуации, способные напугать их, встречаются крайне редко. В бестиарии указано, какие существа могут стать причиной для *проверки храбрости*. Ситуации, требующие *проверок храбрости*, подробно описаны в приключениях и кампаниях. При желании ведущий может использовать эти описания в качестве примеров или моделей для создания собственных сцен, требующих *проверки храбрости*.

Важно: при *проверках храбрости* герои используют *характер*.

Медицина и естественное выздоровление

В эту макабрическую эру госпитали и здравницы, условия и инструменты, которыми обладают врачи, равно как и накопленные ими медицинские и санитарные знания, намного превосходят те, о которых вы могли читать в исторических книгах.

Поэтому персонаж, получающий медицинский уход в городской лечебнице или находящийся под присмотром умелого целителя, добавляет +2 к *проверкам естественного выздоровления*. Остальные модификаторы, указанные в книге правил «Дневник авантюриста», действуют без изменений.

Настройка уровня смертности

Чума несомненно опасна и, согласно правилам, неизлечима. Однако ваша группа может выбрать уровень смертности в соответствии со своими предпочтениями.

Триумф Смерти (высокая смертность): miserere domine[1]! Господи, смилуйся над героями, ведь судьба неизбежно проведёт их долиною смертной тени.

Если вы хотите ощутить настоящий ужас Чумы и сохранить верность Декамерону Мёртвых, играйте в Ultima Forsan, используя все правила игрового мира, приведённые в этой главе. Считайте, что вас предупредили! Этот уровень — идеальный выбор для игр на одну встречу, а также игр, сутью которых являются ужас и смерть. Только так вы сможете ощутить весь макабр и безысходность Последнего Часа. Тем не менее, герои, достаточно отважные для этого уровня смертности, заслуживают двух дополнительных *пунктов опыта* за встречу! Кроме того, на этом уровне особенность нечистых *чахнущий* обладает дополнительным эффектом: *выносливость* нечистого никогда не может подняться выше d6.

Сдерживая заразу (средняя смертность): memento mori[2]! Помните, что ваш герой умрёт… но, может быть, не прямо сейчас. На самом деле, некоторые верят, что после столетий, проведённых бок о бок с Чумой, человечество (или, возможно, только особые индивиды) стало сильнее и теперь легче переносит контакт с этой заразой. Как вы считаете, это правда?

Если хочется сделать игру немного менее опасной для героев, для Чумы можно использовать обычные *правила заболеваний* из книги «Дневник авантюриста»: вступив в контакт с источником заражения, герой проходит *проверку выносливости.* В случае *успеха* несмотря на *ранение* инфекция не смогла попасть в кровеносную систему и негативных эффектов нет. При *провале* персонаж заражается, в результате чего *рана* немедленно темнеет и начинает гноиться.

Этот уровень подходит для не слишком опасных кампаний и игроков, которые легко привязываются к своим персонажам. Герои, которые предпочли этот уровень смертности, за каждую встречу получают дополнительный *пункт опыта.*

На этом уровне особенность нечистых *чахнущий* обладает дополнительным эффектом: *выносливость* нечистого никогда не может подняться выше d8.

Герои против Чумы (низкая смертность): requiescat in pace[3]! Мёртвые, покойтесь с миром… хотите вы того или нет!

Если вы желаете, чтобы заражение и его последствия редко представляли для героев опасность, используйте вышеупомянутое правило: персонажи могут избежать заражения, успешно пройдя *проверку выносливости.* Кроме того, риск заражения несут в себе только те *ранения*, в результате которых герой оказался *при смерти.* Таким образом, этот мир окажется скорее суровым, чем макабрическим, а герои будут уничтожать целые полчища мертвецов!

Этот уровень предназначен для игроков, которые не хотят сталкиваться постоянно с эффектами Чумы, желают ограничить мрачную, безрадостную атмосферу и ожидают, что их герои всегда будут на высоте.

1: Смилуйся, Господи *2: Помни о смерти* *3: Покойся с миром*

Сражения с мертвецами: оружие со свойством дальность

Чаще всего мертвецы бросаются на своих жертв с безоглядной яростью, не обращая внимания на опасность. Из чего следует, что против этих чудовищ можно использовать древковое оружие, обернув неистовую свирепость против них самих.

Персонаж, обладающий оружием со свойством дальность, может так и поступить. Для этого он должен находиться наготове. Если его атакует чумное отродье со *смекалкой* типа (М) (М — значит мертвец, конечно же), в начале своего хода находившееся не на смежной с героем клетке, совершается *встречная проверка ловкости* (герой получает +2 за каждую клетку дальности своего оружия). Если герой побеждает, он атакует первым и получает +2 к *проверке урона.* Если герой проигрывает, он атакует после мертвеца и не получает дополнительных преимуществ.

Контакт с Чумой

Возможность заразиться Чумой — вероятно, одна из главных опасностей, с которыми сталкиваются герои Ultima Forsan.

Если персонажа атаковал мертвец или любое другое чумное отродье, и в результате *проверки урона* несчастный получил *ранение,* возникает риск заражения. А этого никто не хочет, правда?

Заражения можно избежать, потратив *фишку* и *пройдя проверку на прочность.* Если *проверка* была успешной и *ранений* у персонажа не осталось, его спас счастливый случай — например, в последний миг получилось уклониться от удара или укус пришёлся на часть тела, закрытую плотной тканью.

Когда атака мертвеца оставляет персонажа в *шоке,* риска заражения нет. Если герой уже находился в *шоке,* он, как обычно, получает *ранение* и в результате вступает в контакт с Чумой.

Важно: по сравнению с другими заболеваниями, Чума — куда более зловещая и сильная хворь. Эта болезнь не позволяет совершить *проверку выносливости,* чтобы избежать заражения, разве что вы играете с уровнем смертности ниже обычного (см. врезку Настройка уровня смертности). Так что герой, в результате нападения мертвеца или другой заразной твари получивший одно или несколько *ранений,* которых не удалось избежать с помощью *проверки на прочность,* наверняка заразится.

Прижигатель и Последняя Надежда

Даже если избежать *ранения* не удалось, всё ещё остаётся надежда выжить. Укус или рана, полученные от чумного отродья, не обязательно окажутся смертельными. Столетия битв с восставшими мертвецами, чудовищными зверями и самыми разнообразными монстрами научили воинов и целителей эффективному способу спасения укушенных товарищей.

Немного хороших новостей: в результате атак, к которым наиболее склонны чумные отродья, чаще всего оказываются поражены конечности (см. *таблицу ран и укусов*), благодаря чему болезнь ещё можно остановить.

Прежде всего, поспешите! У героев есть только пять раундов на то, чтобы ампутировать заражённую конечность. Именно поэтому странствующие братства, отряды разведчиков и воинов, и все, кто могут себе это позволить, всегда берут с собой специальный хирургический топор под названием «Последняя Надежда», предназначенный для немедленной ампутации конечностей. Последнюю Надежду необходимо регулярно точить, дезинфицировать огнём и не использовать для других це-

лей, в особенности для боя — ведь это означает риск заражения, из-за чего инструмент станет абсолютно бесполезен.

Чтобы успешно ампутировать конечность, достаточно пройти *проверку лечения*. Если жертва пытается совершить ампутацию самостоятельно, на проверку налагается штраф –2, и ещё один штраф –2, если используется любое другое оружие или инструменты, кроме Последней Надежды (уже не говоря о том, что другие инструменты и оружие могут быть отравлены Чернилами, что сделает ампутацию бессмысленной!). После ампутации персонаж рискует истечь кровью.

Кровотечение соответствует описанию в «Дневнике авантюриста»: персонаж должен совершать *проверку выносливости* в начале каждого *раунда*, прежде чем раздадут *карты действий*, и затем каждую минуту после боя. *Успех* — жертва продолжает **проверки**; *подъём* — состояние жертвы стабилизируется, дальнейших проверок не требуется; *провал* — жертва умирает от потери крови.

Избежать кровотечения после ампутации поможет прижигатель — ещё один предмет, необходимый каждому отряду борцов с мертвецами.

Это алхимический препарат, едкий, как серная кислота, и жгучий, как огонь, но при длительном воздействии обладающий успокаивающим и бальзамическим эффектом.

Если немедленно нанести его на культю, препарат прижигает и дезинфицирует рану, спасая жертву от инфекции и потери крови. Эта операция не требует *проверок*. Необходима лишь одна доза прижигателя.

Если прижигателя нет, можно воспользоваться огнём, серной или другими кислотами. Но в этом случае необходимо совершить *проверку лечения* (со штрафом –2, если жертва занимается этим самостоятельно).

Проверку лечения можно повторять до достижения *успеха*, но при каждой попытке жертве придётся пройти *проверку выносливости* и при *провале* получить *уровень усталости* из-за чудовищной боли (проходит спустя 24 часа).

Мизерикорд и убийства из милосердия

Если ампутация невозможна (например, поражена грудь, шея или голова) или прошла неудачно, значит жертва заразилась Чумой и скоро умрёт, после чего восстанет опять в своей Второй Смерти (см. стр. 102, Чума в действии). Однако герои, столкнувшиеся с такой участью, пока ещё живы, и у них остался туз-другой в рукаве. См. стр. 102, Morituri и Сардоническая Усмешка.

Чтобы избежать участи хуже самой Смерти, большинство morituri из тех, кто на подобное способен, выпивают эликсир милосердия — сладкое снадобье, вызывающее чувство общей слабости и безмятежности, за которым следует глубокий сон, и, наконец, смерть. Фактически это смертельный яд, который, к несчастью, не предотвращает Вторую Смерть. Поэтому несчастную жертву избавляют от подобной горькой участи с помощью мизерикорда, тонкого и очень острого кинжала, созданного, чтобы одним ударом убивать беспомощных и не оказывающих сопротивления. Мизерикордом можно пронзить горло или тыльную сторону шеи, а затем тело несчастного следует очистить огнём или засыпать известью. И да смилуется над ним Господь…

Сражение с чумными ордами

Сражения с мертвецами, чудовищными зверями и другими чумными отродьями проходят по специальным правилам. В конце

концов, таких существ не назовёшь обычным противником!

Когда чумное отродье атакует персонажа клыками или когтями, ведущий, прежде чем совершить *проверку урона,* обращается к таблице ран и укусов, чтобы узнать, куда пришлась атака. Значение *брони*, прикрывающей соответствующую часть тела персонажа, прибавляется к его *стойкости* при определении последствий урона. Если в результате атаки герой получает одно или несколько *ранений*, следует применить к нему эффект из таблицы.

В бою с чумными отродьями, которые по природе своей иррациональны и используют своё *естественное оружие*, эта таблица заменяет *таблицу увечий* из книги правил «Дневник авантюриста». Когда отродья (например, одержимые, тираны или стрыги) используют обычное оружие, они следуют обычным правилам из книги «Дневник авантюриста», и применяется стандартная *таблица увечий*. Что же касается *правила реалистичного урона, увечья из таблицы ран и укусов* — временные. Если персонаж не находится *при смерти,* эти *увечья* исцеляются вместе с *ранениями*, которые стали их причиной. Берегитесь: от последствий заражения это не спасает! См. раздел Заражение Чумой.

Нанесение Чернил на оружие

Некоторые презренные личности — военные преступники, отступники, инфекторы — иногда смазывают своё оружие Чернилами, чтобы воспользоваться им против героев или иных своих врагов. Любые цивилизованные феоды обычно осуждают подобную практику, равно как и подмешивание Чернил в питьё как яд.

Для подобных атак используйте *таблицу увечий* из «Дневника авантюриста», а для способа лечения отравленной подобным оружием конечности — *таблицу ран и укусов.*

Эффективная доза обычно составляет всего несколько капель Чернил. К несчастью, найти эту субстанцию очень просто — достаточно лишь вонзить клинок в тело любого чумного отродья, чтобы на оружии оказалось d4 дозы Чернил. Одной дозы хватает на один предмет оружия ближнего боя или на четыре стрелы/болта/снаряда. Когда наносится удар оружием *ближнего боя* (даже если цель в результате не получает урона), 1 доза считается утраченной или использованной. В случае с *дистанционным* оружием Чернила, покрывающие каждую стрелу или снаряд, считаются утраченными после каждого выстрела, даже если он не попал в цель.

Заражение и статисты

Таблица ран и укусов содержит указания только для *диких карт. Статисты* следуют обычным правилам «Дневника авантюриста»: получив *ранение*, они немедленно выбывают из игры.

Но это не значит, что они погибли. Игроки или ведущий совершают *проверку выносливости* за каждого *статиста*. При *провале статист* погибает, при *успехе* — выживает, но находится *при смерти.* Один и более *подъёмов* означают, что *раны* оказались поверхностными, статист жив и дееспособен.

Но будьте осторожны: все статисты, которым потребовалась такая *проверка* после сражения с заражёнными существами, сами заразились Чумой (если вы играете со средним уровнем смертности или выше, см. стр. 96).

Если же статисты погибли в бою, единственное, что для них можно сделать — избавить от Второй Смерти. См. раздел Возвращение из мёртвых.

Таблица ран и укусов

Карта	Область	Увечье	Лечение
2	Нога	Разодрано бедро! Ранение и боль не позволяют использовать ногу; персонаж получает изъян одноногий.	Ампутация предотвращает заражение, но увечье становится постоянным.
3-5	Нога	Укус в ногу! Персонаж получает изъян хромота (или изъян одноногий, если он уже был хромым).	Ампутация предотвращает заражение, но увечье становится постоянным.
6-10	Рука	Укус в руку! Ранение и боль не позволяют использовать пострадавшую руку, как при изъяне однорукий, но если поражена ведущая рука, ко второй руке применяется соответствующий штраф.	Ампутация предотвращает заражение, но увечье становится постоянным.
Валет-король	Торс	**Трефы:** «Фамильные ценности»! Непереносимая боль. Какое-то время герою будет не до продолжения рода.	Ампутация предотвращает заражение, но увечье становится постоянным.
		Бубны: ловкость уменьшается на одну ступень (до минимума d4).	Заражение неизбежно!
		Червы: выносливость уменьшается на одну ступень (до минимума d4).	Заражение неизбежно!
		Пики: сила уменьшается на одну ступень (до минимума d4).	Заражение неизбежно!
Туз, джокер	Голова	Вытяните ещё одну карту	
2-6	Глаз	**Трефы, бубны:** Ослеплён! Повреждён один глаз. Персонаж получает изъян одноглазый (или слепой, если у него был только один здоровый глаз).	Глаз серьёзно повреждён. Единственная надежда — удалить его. Изъян становится постоянным.
		Пики, червы: Вырван глаз! Персонаж получает изъян одноглазый (или слепой, если у него был только один здоровый глаз).	Хорошие новости в том, что заражённый кусок плоти был оторван, и нет нужды вмешиваться, чтобы предотвратить заражение. Это увечье всегда постоянно.
7-10	Ухо	Оторвано ухо! Персонаж получает изъян тугой на ухо (мелкий), а если у него уже было оторвано другое ухо – изъян становится крупным.	
Валет-король	Нос	Разорван нос! Персонаж получает изъян уродство.	Ампутация предотвращает заражение, но увечье становится постоянным.
Туз	Лицо	Разодрано лицо: персонаж получает изъян уродство.	Заражение неизбежно!
Джокер	Шея	Разодрана шея: персонаж начинает истекать кровью.	Заражение неизбежно, но прижигание раны может остановить потерю крови.

Ампутация и протезирование

Ветеранов Макабрической войны можно встретить в любом городе любой страны. Многие из них обязаны жизнью ампутации и прижиганию. Этих солдат повсеместно считают героями. Они нашли своё место в жизни и остаются по-прежнему полезными обществу, вместе с тем получив компенсацию за свою утрату.

Причиной их травмы могла быть поспешная ампутация, проведённая с целью остановить заражение, или бой с разбойниками или вражескими войсками. Увечье могло даже появиться на этапе создания персонажа.

Дикие карты, получившие подобную травму в сражении после создания персонажа, во время игры, приобретают соответствующий *изъян.* В любом поселении их ждёт медицинский уход и возможность привыкнуть к утрате конечности. Чтобы компенсировать *изъян,* персонаж получает новую *черту,* отражающую своеобразную притягательность, которую он обретает в глазах обывателей и товарищей по оружию, или тот факт, что его воля закалилась в результате этого испытания, или мудрость, появившуюся с опытом. Герой, в конце концов, рисковал своей жизнью в сражении, заразился Чумой, но обманул смерть и способен рассказать обо всём этом… чем среди живых могут похвастаться немногие.

Бесплатную *черту* можно выбрать из следующего перечня:

† *Бдительность*
† *Боевая закалка*
† *Командный голос*
† *Крепкий орешек*
† *Механический протез*
† *Упорство*
† *Харизматичный*
† *Хладнокровие*
† *Шестое чувство*

Как видно из этого списка, пострадавший герой может выбрать *черту механический протез,* которая фактически отменяет *изъян.* Эту *черту* можно выбрать сразу после получения травмы, при создании персонажа или позже, когда игрок сможет выбрать новую *черту* при *повышении.* Однако чтобы *черта* начала действовать, у героя должно быть время и возможность добраться к своему лорду или военачальнику, или по крайней мере попасть в достаточно развитое поселение, где он сумеет воспользоваться услугами местного хирурга-цирюльника и изобретателя.

Morituri и сардоническая усмешка

Если героя не удалось спасти от Чумы, и теперь он обречён, то, прежде чем уладить дела, попрощаться с любимыми и доверить себя мизерикорду… ну… ещё осталось время. В конце концов, пока ещё он не умер.

Некоторые morituri признают, что чувствуют свободу и облегчение, оказавшись обречены на смерть, ощущают смирение и безмятежность. Такое состояние называют сардонической усмешкой. Против morituri бесполезно главное оружие мертвецов — страх перед Чумой. Обречённый может сражаться с чудовищами, зная, что ему больше нечего терять.

Дикая карта, которая заразилась Чумой, получает *черту сардоническая усмешка.* См. стр. 77.

Чума в действии

Главный эффект Чумы — она убивает заражённого. Заразившийся герой каждый день должен совершать *проверку выносливости.* Это особая *проверка,* при которой *дикие карты* не могут использовать ни *дикий кубик,* ни *фишки.* Чума не разбирает, кто трус, а кто герой. После первого дня применяется суммирующийся штраф –1 за каждые последующие сутки.

Если *проверка* пройдена, персонаж смог продержаться ещё один день. Если нет, он получает *уровень усталости* (два *уровня*, если выпала единица). Когда в результате накопившейся усталости персонаж оказывается *при смерти*, у него остаётся один последний шанс. Игрок тянет по одной *карте действия* за каждый *ранг* персонажа (т. е. *новичок* тянет одну, *закалённый* — две, и так далее). Если получен *джокер*, тело справляется с Чумой и преодолевает опасность: персонаж становится *нечистым*, приобретает все соответствующие черты, но теряет черту *сардоническая усмешка*. Если попалась любая другая карта, настало время первой смерти.

Даже у нечистых, которые уже заразились, а значит — теоретически — обречены на то, чтобы восстать после смерти, есть последний шанс: в момент смерти героя игрок тянет одну *карту действия* за *ранг* персонажа (т. е. *новичок* тянет одну, *закалённый* — две, и так далее). Если получен джокер, персонаж приобретает *черту за гранью*, и, фактически, обманывает саму Смерть.

Возвращение из мёртвых

Заражённые чумой персонажи (включая нечистых) встают спустя d6–1 часов после своей гибели. Таким образом, если выпала единица, мертвец встаёт сразу же.

Заражённые чистые, погибшие насильственной смертью (например, убитые в бою) встают жалкими пустышками, а если их тело сильно пострадало, то ползуном. Персонажи, скончавшиеся от Чумы после долгой агонии (как описано в разделе Чума в действии), после своей смерти возвращаются ужасными фуриями или даже одержимыми, если пройдут *проверку выносливости (–2)*.

Нечистые всегда восстают одержимыми.

Миазмы

Печально известные миазмы — это густое зловонное облако ядовитых испарений, пропитанных Чернилами. К счастью, подобный феномен встречается не так уж часто; миазмы появляются обычно там, где лежит множество заражённых останков, например над братскими могилами или в Городах Скорби. К несчастью, миазмы легко принять за густой туман или дым.

Когда персонажа неожиданно окутывают миазмы, чтобы догадаться задержать дыхание, он должен пройти *проверку смекалки*. Задержка дыхания может длиться 2 раунда, плюс половину значения его *выносливости*.

Если герой все же вдохнул миазмы, он каждый раунд совершает *проверку выносливости*. Надетая маска чумного доктора добавляет +1 к этой *проверке*. При *успехе* персонаж получает *уровень усталости* (который пройдёт через минуту после того, как он начнёт дышать чистым воздухом). При *подъёме* он не страдает от негативных эффектов. В случае *провала* несчастный заражается, немедленно бледнеет, и у него начинается рвота.

Алхимики, изобретатели и ведьмы

Правило игрового мира: без пунктов силы

Ultima Forsan использует правило *без пунктов силы* из книги «Дневник авантюриста».

Вместо того, чтобы использовать *пункты силы*, персонажи, обладающие *мистическим даром*, просто выбирают силу, которую им хотелось бы применить, после чего совершают *проверку сверхъестественного навыка* со *штрафом*, равным половине стоимости используемой *силы* в *пунктах силы* (округляется вниз).

Результаты *проверки* интерпретируются в соответствии с приведёнными ниже правилами.

Успех: сила активируется так же, как обычно.

Подъём: *подъём* при *проверке* предоставляет все дополнительные преимущества, упомянутые в описании силы.

Провал: все действующие в данный момент силы перестают работать, а персонаж оказывается в *шоке*.

Отдача: если на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку* героя, выпала 1 (независимо от результата на *диком кубике*), персонаж автоматически терпит неудачу. Подробнее см. описание каждого мистического дара.

Поддержание воздействия: силы можно поддерживать неограниченное количество времени, но за каждую силу, которую поддерживает персонаж, на последующие *проверки сверхъестественного навыка* налагается штраф –1.

Прерывание действия сил: если персонаж оказался *в шоке*, получил *ранение* или *уровень усталости*, поддерживая действие одной или нескольких сил, он должен пройти *проверку смекалки*. При *провале* все *поддерживаемые силы* немедленно прекращают действовать.

Кроме того, силы прекращают своё действие, если персонаж засыпает или теряет сознание.

Алхимики макабрического мира

Алхимики — это иудейские философы, учёные и доктора Востока и Запада, исследователи природы и субстанций, которые та порождает, спагиристы, аптекари и литейщики, мудрые и образованные люди, посвятившие жизнь искусству плавления и кристаллизации, смешивания и экспериментирования.

В этом макабрическом мире труды и исследования этих учёных оказались весьма полезны в борьбе с Чумой, что заставило их частично преодолеть скрытность и вражду прошлых лет и начать обмениваться информацией о своих секретах, создавая общую научную основу, распространившуюся по всем Новым Королевствам.

Мистический дар (алхимия)

Сверхъестественный навык: *алхимия (смекалка)*
Начальные силы: *3*

Алхимики создают мази и другие субстанции, в которые вкладывают разнообразные силы.

Чтобы создать зелье, у героя должна быть под рукой сумка алхимика (своего рода пе-

реносная лаборатория с перегонным кубом, мерниками, загадочными порошками и различными инструментами) и свободный час за каждый *ранг* силы, которую он желает подготовить.

Чтобы заключённая в субстанции *сила* проявила себя, зелье необходимо принять внутрь, распылить в воздухе или выплеснуть на цель, в зависимости от типа. Снадобье могут использовать и другие персонажи, а не только приготовивший его алхимик.

Приготовление: чтобы приготовить зелье, герою нужен доступ к лаборатории или сумке алхимика, огонь и вода, которыми можно воспользоваться, и по часу работы за каждый *ранг силы.*

Кроме того, зелье требует сырья стоимостью в 1 флорин за каждый *пункт силы* (имеется в виду оригинальная стоимость в *пунктах силы,* до применения правила *без пунктов силы*). На этом этапе алхимик должен решить, станет ли он тратить больше ингредиентов, чтобы наделить свою смесь возможными дополнительными эффектами — их расход будет определяться указанными в описании дополнительными *пунктами силы,* необходимыми для активации эффекта.

Алхимическая катастрофа: при создании зелья алхимик должен пройти *проверку сверхъестественного навыка.* Если результатом оказался *критический провал,* значит, что-то пошло не так! Время и расходные материалы потрачены впустую, и герой должен совершить *проверку* по *таблице алхимических катастроф.*

Важно: *провал, успех* или *подъём* при этой *проверке* не обладают никаким эффектом; она необходима только для того, чтобы выяснить, произошла катастрофа или нет. Качество зелья определяется только в момент активации, то есть непосредственного использования.

Активация: при использовании субстанции алхимик должен пройти *проверку сверхъестественного навыка* (даже если её использует другой персонаж). К этой *проверке* не применяется штраф за стоимость в *пунктах силы,* как и штраф за поддержание нескольких сил одновременно. *Проверка* определяет, произошла активация силы или нет, и её возможные эффекты.

Важно: негативные последствия для алхимика при провале отсутствуют, и никакой магической отдачи быть не может. Субстанция просто не действует. Обратите внимание, что зелья могут использовать другие персонажи, даже если сам алхимик *в шоке, ранен* или мёртв!

Дистанция: алхимические силы содержатся в зельях и снадобьях. Поэтому *дистанции сил* из книги «Дневник авантюриста» необходимо адаптировать: все силы с дистанцией касание, на себя и поле зрения требуют применения субстанции вовнутрь или нанесения на желаемую цель (атакой касанием, если цель сопротивляется). Сосуды с зельем с силой, дистанция которой делится на *ближнюю, среднюю* и *дальнюю* (например, 12/24/48) или зависит от *характеристики* (к примеру, *смекалка* ×2), необходимо бросать и совершать при этом *проверку метания. Дистанция* метания всегда 3/6/12.

Длительность: *длительность* силы указана в описании. *Длительность* нельзя увеличить, кроме случаев, когда такой эффект значится в описании силы как результат *подъёма* при *проверке сверхъестественного навыка.* Зато действие алхимических сил нельзя прервать, даже если алхимик *в шоке* или получил *ранение.*

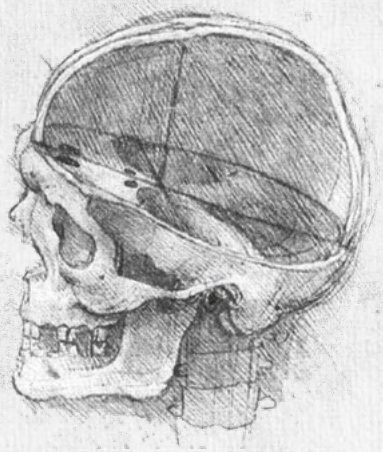
Пригодность: алхимические субстанции весьма нестабильны. Каждое зелье сохраняет свои свойства на протяжении количества дней, равного половине значения *сверхъестественного навыка* приготовившего её алхимика.

Алхимия и отдача: субстанции, изготовление которых прошло без катастроф (см. выше), достаточно стабильны. Если при *проверке алхимии* для активации зелья выпала 1, никакой отдачи не происходит; субстанция просто не действует, и сила не активируется.

Ускоренное приготовление: вместо медленного и безопасного процесса приготовления алхимик может рискнуть и попытаться смешать субстанцию всего за 1 раунд! Занимаясь ускоренным приготовлением, алхимик не может бежать и совершать любые другие действия (за исключением *свободных*). При нём должна быть сумка алхимика и необходимые ингредиенты, но вода и огонь не нужны. Приступая к ускоренному приготовлению зелья, алхимик проходит *проверку сверхъестественного навыка,* но вероятность *алхимической катастрофы* в этом случае куда выше: при *провале* следует сразу же совершить *проверку по таблице алхимических катастроф*! В случае *успеха* субстанция готова, и в следующем раунде её можно использовать.

Алхимические катастрофы

Карта	Эффект
Пики	**Ошибка!** Герой допустил какую-то ошибку: субстанция испарилась, а время и ингредиенты оказались потрачены впустую.
Червы	**Помутнение!** Алхимик надышался зловонными парами: его *смекалка* и основанные на *смекалке навыки* уменьшаются на одну *ступень*. Это длится один час за каждый *ранг силы.*
Бубны	**Сработало!** Сила немедленно действует на алхимика, каким бы ни был её эффект.
Трефы	**Взрыв!** Субстанция взрывается и наносит 2d6 урона в пределах *среднего шаблона.* Если персонаж использовал сумку алхимика, та оказывается уничтожена. **Валет-Туз:** урон от взрыва увеличивается до 3d6, а площадь – до *большого шаблона.* Если зелье готовилось в лаборатории, она разрушена.
Джокер	**Чудесное открытие!** По чистой случайности персонаж находит новую формулу (на выбор ведущего), которая получается у него вместо желаемой, и таким образом приобретает новую силу.



Силы алхимиков

Алхимики используют только перечисленные ниже силы вместе с их *проявлениями*.

Новичок

Доспех: мазь или зелье, которые делают кожу жёсткой.

Исцеление: загадочная Панацея, чудодейственное снадобье, которое оздоровляет тело и помогает бороться с любыми болезнями. К несчастью, оно не может вылечить Чуму.

Ночное зрение: зелье, которое улучшает зрительные способности глаз, позволяя видеть в темноте. Действует лишь на одну цель.

Ослепление: смесь из фосфора и других порошков, которые при контакте с воздухом воспламеняются, ярко вспыхивая.

Поддержка: тонизирующий препарат, разработанный с помощью аптекарей и докторов, который действует как лекарство и стимулятор.

Поток: небольшие меха, заряженные воспламеняющейся смесью и таким образом выдувающие пламя.

Свет/тьма: светящиеся смеси и дымовые составы. Конкретный эффект — освещение или затемнение — необходимо выбрать во время приготовления субстанции. Источником света (или чёрного дыма) становится само зелье.

Смятение: субстанция из эфира и незаметных паров, которые могут стать причиной галлюцинаций. Действует лишь на одну цель.

Ужас: субстанция, пары которой становятся причиной галлюцинаций и паники.

Усилить/ослабить параметр: алхимикам известны бессчётные отвары, лекарства, наркотики, яды и другие субстанции, влияющие на рассудок или выносливость. Параметр, на который воздействует такая субстанция, а также её эффект — усиливающий или ослабляющий — необходимо определить во время приготовления снадобья, тогда же нужно принять решение о том, будет ли оно оказывать воздействие при контакте (что означает, что зелье можно швырнуть в цель) или при приёме внутрь.

Ускорение: эта субстанция учащает сердцебиение, придаёт бодрости и обостряет рефлексы.

Закалённый

Взрыв: крайне нестабильная взрывчатая смесь, при детонации способная ранить сразу нескольких противников.

Невидимость: этот преломляющий порошок — побочный продукт Opus Magnum, который, будучи рассыпан на кожу или на одежду, позволяет стать прозрачным, как стекло. Может действовать лишь на одну цель.

Оглушение: эта взрывчатая смесь при детонации поражает и оглушает всех поблизости.

Проворство: концентрированная версия препарата, используемого для ускорения.

Сон: хрустальные шарики, наполненные снотворными парами. К несчастью, на мертвецов они не оказывают ни малейшего эффекта.

Ветеран

Кукла: этот эфирный пар настолько силён, что позволяет влиять на разум цели.

Ведьмы макабрического мира

Ведьмы и ведьмаки — опытные гипнотизёры и аферисты, арсенал которых включает в себя огромное количество трюков и хитростей. Они представляют нищую, презираемую и загадочную сторону магического мира этой мрачной эпохи. Их древние знания передавались из поколения в поколение. Эти знания хранились в герметических гримуарах, их передавали мудрые и зловещие учителя, их берегли тайные ковены.

Иногда ведьмы скрываются в феодах, среди простолюдинов, горожан или даже знати, чтобы не быть принятыми за еретиков или инфекторов.

Мистический дар (ведьмовство)

Сверхъестественный навык: *ведьмовство (характер)*

Начальные силы: *2*

Применяя свои силы, ведьмы прибегают к внушению, трюкам, ловкости рук и разнообразным дешёвым компонентам.

Ведьмовство и отдача: когда на игральной кости, соответствующей *сверхъестественному навыку*, выпадает 1 (вне зависимости от результата на диком кубике), ведьма не справляется с трюком и оказывается *в шоке*. Кроме того, *сверхъестественный навык ведьмы* уменьшается на одну *ступень* (до минимума в d4). *Навык* восстанавливается до первоначального значения, как только ведьме удаётся использовать любую свою силу.

Компоненты: для некоторых фокусов и хитростей ведьмы используют более или менее распространённые предметы и материалы. Правила предусматривают, что ведьма держит все необходимые компоненты наготове в своей сумке — это обычные предметы и субстанции, которые персонаж может легко собрать или приготовить. В отличии от алхимика, ведьме не нужно вести счёт использованным компонентам. Согласно правилам всё необходимое содержится в сумке, и без неё ведьма не может использовать силы, требующие материальных составляющих.

Силы ведьм

Ведьмы используют лишь перечисленные ниже силы вместе с их *проявлениями*.

Новичок

Друг зверей: сложные приёмы дрессировки, включающие использование поощрения, лакомств с подмешанными зельями и стимуляторов. Эта сила не действует на чудовищных зверей. *Дистанция* снижена до 4 клеток.

Исцеление: снадобья, настои и другие рецепты народной медицины и травничества. Использование этой силы занимает десять минут.

Оглушение: пиротехника — большие хлопушки из бумаги и пороха. Эта сила обладает дистанцией 3/6/12.

Ослепление*:* ослепляющий свет и жгучие порошки, которые бросают в лицо жертве. Эта сила обладает дистанцией 3/6/12.

Поддержка: настойки и отвары из трав.

Поток: используя трюк, которому научились у уличных акробатов, ведьмы набирают в рот воспламеняемые жидкости и порошки и выдыхают их длинным языком пламени.

Свет/тьма: порошки и пары, которые используют бродячие артисты в уличных представлениях.

Смятение: наркотики и ядовитые порошки, которые распыляют скрытыми в одежде маленькими мехами. Эта сила обладает дистанцией 3/6/12.

Стрела: узелки из воска, ткани и воспламеняющихся веществ, какие используют в представлениях. Эта сила обладает *дистанцией* 3/6/12.

Увидеть/скрыть сверхъестественное: необъяснимое шестое чувство в совокупности с годами оккультного опыта. Эта сила позволяет ведьмам распознавать реликвии и диковины и определять их свойства.

Ужас: чревовещание и жесты, при правильном применении способные напугать многих.

Усилить/ослабить параметр: внушение, подстрекательство и угрозы.

Чтение мыслей: сочетание шестого чувства, почти сверхъестественной проницательности и таланта гипнотизёра.

Щит: специальный плащ фокусника с многочисленными изгибами, неровностями и побрякушками, которые могут скрыть настоящее местоположение носителя.

Закалённый

Маска: трюки, грим, наряд-хамелеон и несравненный актёрский талант.

Рассеивание: оккультные познания, отвлекающие жесты, ловкость рук и умелое использование кислот, солей, серы и металлической стружки.

Сон: испарения и вымоченная в усыпляющих препаратах ткань.

Ветеран

Кукла: гипноз, внушение и симпатические куклы.

Герой

Прорицание: астрология, гадание, хиромантия, толкование знамений… и талант медиума.

Изобретатели макабрического мира

Гении этой мрачной эры — люди, которые воплощают в себе одно из величайших достижений человечества: всесокрушающую силу разума, превозносящую жизнь, искусство и науку и способную победить даже смерть.

С помощью своих устройств они обезопасили города, обеспечили армии новейшим оружием и наделили храбрых и умелых экспериментаторов доселе невиданными силами.

Мистический дар (безумная наука)

Сверхъестественный навык: *безумная наука (смекалка)*

Начальные силы: *2*

Изобретатели следуют правилам безумной науки из «Дневника авантюриста».

Каждая сила представляет созданное изобретателем устройство. Чтобы активировать силу, необходимо пройти *проверку безумной науки*. Если для применения механизма нужен другой *навык*, например *драка* или *стрельба*, изобретатель использует его.

Ultima Forsan опирается на правило *без пунктов силы*. Следовательно, нет необходимости учитывать *пункты силы* персонажа, равно как и *пункты силы* любого устройства.

Отдача и безумная наука: изобретения гениев Ренессанса крайне нестабильны. Если при *проверке безумной науки* (или другого *навыка*, необходимого для использования устройства) на игральной кости выпадает 1 (независимо от результата на *диком кубике*), сила не активируется, а персонаж получает 2d6 урона. Более того, устройство ломается и требует ремонта, прежде чем им снова можно будет воспользоваться. Эта процедура занимает d3+1 часа и требует успешной *проверки ремонта. Подъём* уменьшает необходимое время на час.

Новые силы: всякий раз, когда изобретатель приобретает *черту новая сила,* он проектирует и собирает новое устройство. Игрок может выбрать одну из сил, которой герой уже обладает, чтобы собрать дубликат уже имеющегося у него устройства.

Поддержание воздействия: жизнь изобретателей и так тяжела, поэтому хорошо, что штраф за поддержание нескольких сил одновременно к ним не применяется. Но при этом каждое их устройство способно поддерживать действие силы только на одной цели.

Совместное использование: изобретатель может позволить другим героям использовать его устройства.

Потерянные устройства: если устройство потерялось или было уничтожено, его владелец-изобретатель может построить новое за 2d6 часов при условии, что в его распоряжении имеются необходимые материалы и инструменты. Кроме того, он должен пройти *проверку ремонта. Подъём* уменьшает затраты времени вдвое.

Даже если потерянное устройство удастся найти, оно окажется сломанным и бесполезным (изобретатель не может бесплатно получать дубликаты своих приспособлений).

Силы изобретателей

Изобретатели используют только перечисленные ниже силы вместе с их *проявлениями*.

Новичок

Доспех: кираса из тонкой фольги, которую можно сложить, чтобы она занимала очень мало места; при необходимости этот доспех разворачивается, чтобы защитить носителя.

Защита от окружающей среды: невероятный защитный костюм, созданный для работы в любых условиях.

Ночное зрение: специальные линзы, усиливающие действие любого источника света.

Ослепление: пиротехника или устройство из призматических линз.

Паучьи лапы: металлические крюки, арбалеты-кошки или особый клей, позволяющий ходить по стенам и потолку.

Путы: эти цепи с защёлкивающимися звеньями могут обездвижить противника.

Свет/тьма: специальные фонари и генераторы дыма.

Сокрушение: зубчатые мечи, механизированное оружие, вращающиеся булавы и цепы, сверлящие и раскаляющиеся болты и другие гениальные изобретения, для использования которых необходим соответствующий боевой *навык*.

Стрела: автоматический высокоточный многозарядный арбалет, оборудованный сложной механико-оптической системой прицеливания. Для использования устройства необходим *навык стрельбы*.

Ускорение: пневматические сапоги и гетры на пружинах.

Щит: жилет из призматических линз, установленных таким образом, чтобы маскировать носителя.

Закалённый

Волна: особая пневматическая пушка, которая набирает воздух, а затем высвобождает его одним сильным порывом.

Оглушение: фейерверки и хлопушки, оглушающие врага вспышками и взрывами.

Ветеран

Полёт: это легендарная «летающая машина», одно из самых знаменитых и сложных устройств, когда-либо созданных человеком.

Использование таро в качестве колоды действий

Карты таро стали обычным делом в макабрическом Ренессансе Ultima Forsan. Они являются фундаментом, на котором будут созданы все остальные колоды карт.

При желании участники игры могут использовать карты таро вместо *колоды действий*. Для этого достаточно придерживаться описанных ниже правил.

Подготовка колоды действий

В первую очередь колоду действий необходимо подготовить к игре. Отделите старшие арканы (козыри, как их ещё называют) от младших, а из младших арканов уберите всех рыцарей — они в игре не используются. Затем каждый игрок из карт старших арканов выбирает свой *дикий аркан*. Каждому герою должен соответствовать собственный *дикий аркан* — запишите его на листе персонажа. Игрокам нельзя выбрать Шута или Смерть — эти карты предназначены для ведущего.

Чтобы приготовить *колоду действий* к игре, соберите и перетасуйте младшие арканы (за вычетом рыцарей) и *дикие арканы* героев, а также Шута и Смерть. Остальные старшие арканы можно отложить — они больше не пригодятся.

Обратный отсчёт

Во время игры счёт начинается со старших арканов, и только после них ведущий называет остальные карты, начиная с туза. Нет необходимости перечислять все старшие арканы — ведущий может просто сказать: «Козыри». Получившие козырей игроки показывают свои карты. Их персонажи действуют по очереди от старшего козыря к младшему. После козырей отсчёт продолжается как обычно, и ведущий перечисляет другие карты (туз, король и так далее).

Козыри

Дикий аркан: если игрок вытянул *дикий аркан* своего персонажа, считайте, что он получил джокера согласно правилам из «Дневника авантюриста», но ему ещё полагается *фишка*.

Смерть: Смерть — это *дикий аркан* ведущего. Для него она действует, как джокер, и ведущий берёт *фишку*.

Шут: Шут действует как джокер и для игроков, и для ведущего.

Прочие козыри: если в ситуации, отличной от определения инициативы (например, проверка по *таблице ран и укусов*) игрок или ведущий получил козырь, который не является ни его *диким арканом*, ни Шутом, сбросьте эту карту и вытяните другую.

Перетасуйте колоду после того, как кому-либо достался его *дикий аркан* или Шут.

Масти

Масти карт таро отличаются от мастей в колоде для покера, но совпадают с использующимися в итальянских и испанских колодах: жезлы, кубки, мечи и пентакли. Соответствие мастей и порядок действий при одинаковом достоинстве карт определяется следующим образом:

мечи соответствуют **пикам;**
кубки — червам;
пентали — бубнам;
жезлы — трефам.

Ведение игры

Ведение игры

Эта глава предназначена для ведущих Ultima Forsan. Она содержит дополнительные правила и раскрывает многие тайны этого мира.

Дополнительные правила

Ultima Forsan — игра про жестокие сражения с мертвецами и другие опасности, с которыми сталкиваются бесстрашные герои. Нижеследующие правила и варианты правил из книги «Дневник авантюриста» поддерживают уникальную атмосферу этого мира.

Массовые сражения с мертвецами

В массовых сражениях орды и армии мертвецов подчиняются нескольким особым правилам.

Проверка знания (военное дело): орды мертвецов обычно состоят из легионов ходячих трупов, лишённых всякого руководства, благодаря чему любой умелый командир способен уничтожить их, не понеся серьёзных потерь. *Проверка знания (военное дело)* подобной орды мертвецов— всего лишь d4 – 2. Армии, во главе которых стоит один или несколько тиранов, куда более опасны: они используют *навык знание (военное дело)* одного из своих военачальников.

Боевой дух: когда орда или армия мертвецов проваливает *проверку боевого духа*, мертвецы не бросаются наутёк; вместо этого, благодаря умелым действиям противника, основная масса мертвецов оказывается в таком смятении, что их становится легко сокрушить или рассеять.

Модификаторы боевого духа: мертвецы совсем не чувствуют страха и всегда добавляют +2 к результату своей *проверки боевого духа.*

Заражение: после каждого раунда половина павших на стороне живых присоединяется к армии мертвецов, и в результате та получает соответствующее количество жетонов. Те из погибших в сражении, кого не сожрали мертвецы, восстают снова, готовые к битве!

Персонажи в сражениях с мертвецами: герои, участвующие в сражении с мертвецами, подвергаются огромному риску. Если в результате проверки участия в сражении персонаж получает урон, который становится причиной одного или нескольких *ранений*, игрок совершает *проверку по таблице ран и укусов.* Вне зависимости от количества *ранений* нужна только одна *проверка* по таблице — считается, что весь урон был получен от одной атаки.

Ордена и герои-отступники

Многие профессиональные черты, такие как рыцарь, инквизитор, искариот, брат милосердия и красная одалиска, связаны с каким-нибудь орденом или другой организацией и подразумевают готовность персонажа подчиняться вышестоящим. Любой вступивший в орден приносит пожизненную присягу. Поэтому ни один герой не может состоять в нескольких орденах и обладать несколькими подобными чертами.

Если персонаж нарушает свою присягу, не следуя правилам ордена, отказавшись выполнять приказы или взбунтовавшись против вышестоящих, он становится изгоем (которых

также зовут изменниками, предателями и прочими, ещё менее приятными именами).

Персонаж-изгой, желающий вступить обратно в орден, для этого должен как-то искупить свою вину. Совершив мелкое нарушение, он может просто убедить вышестоящих в своей невиновности, прибегнув к соответствующей проверке. Если нарушение было серьёзным, успешная *проверка убеждения* увеличит шансы быть принятым обратно после выполнения какого-либо задания. В любом случае, персонажа возьмут обратно в орден, только если он прекратит недопустимое поведение и раскается в своём проступке.

Персонаж получает +2 *к проверке убеждения,* если его действия были продиктованы необходимостью, –2, если их причины были тривиальными, и –4, если он совершил нарушение со злым умыслом.

Если героя не принимают обратно, и он остаётся изгоем:

† Он больше не считается частью ордена и теряет своё право на гостеприимство соответствующих мест.

† Он больше не должен подчиняться правилам ордена.

† Он обязан вернуть любую экипировку, полученную от ордена, но может попытаться этого избежать; однако помните, что такой поступок — настоящая кража, которая ещё сильнее пятнает его честь.

† Если с орденом, который покинул персонаж, была связана соответствующая *черта*, он сохраняет даруемые этой *чертой* преимущества.

† Персонаж получает –2 к *харизме* при общении со всяким, кому известно о его поведении (за исключением врагов ордена, из которого его изгнали).

† В зависимости от проступка персонаж может стать заклятым врагом изгнавшего его ордена.

Путешествия и происшествия

Путешествие в мире Ultima Forsan всегда оказывается опасным предприятием. Когда герои отправляются в дорогу, используйте правила происшествий из «Дневника авантюриста»: за каждые сутки в пути ведущий тянет карту из колоды действий. Если это карта двора, с героями происходит интересный случай или неожиданная встреча.

Червы — Персонажи: совершите проверку по *таблице персонажей.*

Трефы — Препятствия: совершите проверку по *таблице препятствий.*

Пики — Враги: совершите проверку по *таблице врагов.*

Бубны — Богатство: совершите проверку по *таблице богатства.*

Джокер — Особое: особое происшествие, которое может быть напрямую связано с событиями текущего приключения, а может быть двойным происшествием. В последнем случае вытяните ещё две карты и используйте обе одновременно (даже если это будут не карты двора).

Червы — Персонажи (d6)

В феоде:

Встреченные персонажи могут быть группой путешественников, стоять лагерем или жить поблизости, например, на ферме или в усадьбе; они могут поделиться сведениями об окружающей местности или заключить с героями сделку.

1 — **Купцы (2d6):** вероятно, у них с собой есть запас товаров на продажу.

2 — **Вооружённые люди (2d6):** дружины, патрули, охотники за мертвецами, наёмники.

3 — **Работники (2d6):** земледельцы, плотники, рыбаки, охотники.

4 — **Священнослужители (2d6):** монахи, монахини, пилигримы, высокопоставленные священнослужители со свитой.

5 — **Артисты (2d6):** акробаты, актёры, жонглёры, менестрели, комедианты.

6 — **Особые (2d6):** дворянин или алхимик, изобретатель или ведьма в сопровождении небольшой свиты или эскорта.

В дикой местности:

В дикой местности маловероятно встретить путешественников или наткнуться на какое-то жилище. Если вы вытянули карту червей, сразу же вытяните вторую. Если и вторая карта окажется той же масти, тогда герои действительно встречают какого-то персонажа — используйте *таблицу феода*. Если у карты любая другая масть, герои встретили врагов — совершите *проверку по таблице врагов.*

На море:

1–3 — **Торговый галеон:** судно, перевозящее грузы из одного порта в другой. На борту могут присутствовать интересные пассажиры: совершите *проверку по таблице феода.*

4–5 — **Боевой галеон или галера:** корабль, охотящийся за пиратами или перевозящий солдат. Возможно, недавно побывал в бою.

6 — **Госпитальеры:** галеон, принадлежащий рыцарям-госпитальерам или заморским рыцарям, если встреча произошла в Атлантическом океане. Обычно такие корабли перевозят важных пассажиров: совершите *проверку по таблице феода.*

Трефы — Препятствия (d6)

В феоде или дикой местности:

1 — **Задержка:** река вышла из берегов; заросли оказались слишком густыми, чтобы через них можно было пройти; *проверка выживания* позволит героям двигаться дальше, не задерживаясь, а иначе длительность путешествия увеличится на один день.

2 — **Оползень:** удача оказалась не на стороне героев, которые рискуют угодить под оползень. Они должны пройти *проверку ловкости* и в случае *провала* получить 2d6 урона! Если герои находятся на равнине, проигнорируйте результат и совершите проверку *по таблице персонажей.*

3–6 — **Суровая погода:** в зависимости от региона и времени года герои страдают от сильной жары или холода (см. «Дневник авантюриста»).

На море:

1 — **Мёртвый штиль:** перемещаться возможно только с помощью вёсел (при наличие).

2 — **Встречный ветер:** на все *проверки судовождения* в этот день налагается *штраф* –2.

3 — **Шторм:** на все *проверки судовождения* в этот день налагается штраф –4.

4–6 — **Суровая погода:** в зависимости от региона и времени года, герои страдают от сильной жары или холода (см. «Дневник авантюриста»).

Пики — Враги (d6)

В феоде:

1–2 — **Разбойники (2d6):** если их 8 и больше, один является *дикой картой.*

3 — **Враги (2d6):** вооружённые люди, принадлежащие к враждебной героям организации.

4 — **Звери:** кабан, медведь или d6+2 волков (см. «Дневник авантюриста»).

5 — **Стая (3d4):** пустышки или ползуны.

6 — **Отбившиеся (d6):** одержимые или фурии.

В дикой местности:

1 — **Бывалые разбойники (2d6):** если их 8 или больше, один является дикой картой.

2 — **Стая (3d4):** пустышки или ползуны. Это взрывной бросок!

3 — **Бродяги (d6):** одержимые или фурии. Это взрывной бросок!

4 — **Звери:** кабан, медведь или d6+2 волков (см. «Дневник авантюриста»).

5 — **Чудовищные звери:** бросьте d6:
- **1 :** Стая чудовищных ворон
- **2 :** Стая чудовищных крыс
- **3 :** Чудовищный кабан
- **4 :** Волчий кот (d4)
- **5 :** Цербер (d6)
- **6 :** Чудовищный медведь

6 — **Осквернённые:** бросьте d6:
- **1 :** Гекатонхейры
- **2 :** Червивцы (d4)
- 3–4 : Химера (*пустышка* с 2 особенностями)
- 5 : Химера (*фурия* с 3 особенностями)
- 6 : Химера (*одержимый* с 4 особенностями)

На море:

1–4 — **Корсары или пираты:** галеон морских разбойников. С вероятностью 50% в трюме лежит их богатая добыча!

5 — **Враги:** боевой корабль, принадлежащий враждебной героям организации.

6 — **Дрейфующее судно:** совершите *проверку* по таблице *персонажей на море*, только команда превратилась в стаю живых мертвецов!

Бубны — Богатство (d6)

1–3 — **Везение:** герои находят здание или руины, содержащие что-то полезное для них.

4–5 — **Пища:** дичь, косяк рыбы или что-то подобное. Пройдя *проверку выживания*, герои могут раздобыть пищу на один день, не увеличивая время своего путешествия.

6 — **Город Скорби:** герои замечают заброшенное поселение. На море проигнорируйте результат.

Реликвии и диковины

Реликвии и диковины — это особые сокровища, которые можно найти в Городах Скорби или в заброшенных зданиях в дикой местности, получить в ходе особой миссии, встретить в приключениях, созданных с помощью конструктора приключений (см. стр. 135), или обнаружить любым другим способом.

Реликвии

Когда отряд нашёл реликвию, первое, что нужно сделать — опознать её. Подобные предметы обычно хранятся в особых ковчегах, на которых могут быть сделаны надписи, позволяющие определить содержимое. Кроме того, один из персонажей может пройти *проверку общедоступных знаний (–2)* или *знания (религия) (+2)*, чтобы узнать предмет.

Как правило, реликвию можно передать во владение соответствующей организации. Дарителей обычно вознаграждают суммой в d6×500 флоринов, не говоря уже о выражении благодарности и расположения к благодетелям.

Как вариант, реликвию можно прикрепить к оружию или доспехам или просто носить в небольшом футляре; если её обладатель принадлежит к соответствующему вероучению, он получает дополнительную *фишку* в начале игровой встречи (только одну, сколько бы реликвий ни носил с собой) как результат религиозного воодушевления. Некоторые реликвии могут хранить *манну* (см. стр. 132, Святые и манна) или обладать другими дополнительными свойствами, когда их использует искренне верующий последователь соответствующей религии.

Реликвия не должна быть подлинной, чтобы оказывать вышеописанное воздействие. Фактически, подлинниками не являются большинство реликвий. Чтобы она обладала некоторыми свойствами и ценилась верующими и священнослужителями, достаточно, чтобы её объявили подлинной, дали определённое имя и под этим именем поклонялись на протяжении веков. Помимо прочего это означает, что если герой узнает или решит сам, что его реликвия оказалась поддельной, он не получит от неё никаких преимуществ, поскольку будет уверен, что она фальшивая.

Ниже перечислены некоторые примеры реликвий, распределённые по вероучениям.

Христианские реликвии

Простые реликвии: кольцо святого Иосифа, щепка Креста Господнего, пояс святого Франциска, зуб святой Аполлонии, челюсть святого Феодора, рука святого Прокопия, камень из Пещеры Рождества, коса святой Клары.

Реликвия с манной: фиал с кровью святого Януария, фиал с кровью святого Пантелеймона, сердце святого Николая, гвоздь из Креста Господнего или шип из тернового венца Иисуса, плащаница, фрагмент камня помазания.

Священное оружие — посох святого Петра: посох, который наносит дополнительные d6 урона чумным отродьям. В руках брата милосердия он обладает теми же свойствами, что и окованный железом посох, но весит всего 1 кг.

Священное оружие — меч святого Гальгано: легендарный длинный меч святого — могущественная реликвия, которая наносит дополнительные d6 урона чумным отродьям.

Таблица реликвий

Карта	Тип реликвии
2–10	**Простая реликвия:** у таких реликвий нет каких-то особенных свойств, за исключением их денежной стоимости и фишек, которые могут получить преданные последователи соответствующего вероучения за обладание ими.
Валет – король	**Реликвия с манной:** помимо своей стоимости и дополнительных *фишек*, эти реликвии содержат d4 порции манны, распределённые по поверхности предмета или хранящиеся в специальном сосуде из стекла, хрусталя или драгоценного металла. Если манну собрать или использовать, у предмета остаются свойства обычной реликвии.
Туз	**Священное оружие и одеяния:** такие реликвии представляют собой оружие или доспехи, некогда принадлежавшие какому-либо святому, пророку или защитнику веры. Они наносят дополнительный урон чумным отродьям или даруют защиту от Чумы своему носителю (см. примеры).
Джокер	**Уникальная реликвия:** подобные реликвии могут хранить утраченное знание, обладать особыми свойствами или содержать экстраординарные субстанции.

Священное одеяние— кираса святого Флавиана: эта латная кираса (*броня* +3) добавляет +1 к *проверкам на прочность* против *ранений*, в которые могла попасть зараза Чумы.

Уникальная реликвия — серебряник Иуды (один из тридцати серебряников, что получил Иуда в награду за предательство Христа): до тех пор, пока герой носит эту реликвию с собой, он теряет одну из своих *фишек*.

Уникальная реликвия — литургические перчатки святого Маврикия: эти перчатки, расшитые золотом и серебром, дают 1 пункт брони, защищая руки; надевший их брат милосердия получает также +2 к *проверкам на прочность* против *ранений*, в которые могла попасть зараза Чумы.

Уникальная реликвия — Святой Грааль: его денежная стоимость — 4d6×500 флоринов. Чаша Грааля хранит 4d4 порции манны.

Реликвии Ислама

Простые реликвии: фрагмент Чёрного камня, древняя копия Корана, серебряная хамса, святые печати, свитки с запечатлённым на них ликом Пророка.

Священное оружие — меч Мухаммеда: могущественная реликвия — сабля, которая наносит дополнительные d6 урона чумным отродьям.

Священное оружие — копьё Бурайды: этот наконечник однажды был частью копья, нёсшего на себе знамя Мухаммеда. Его можно надеть на рыцарское или обычное копьё и даже на пику. Наконечник наносит дополнительные d6 урона чумным отродьям.

Священное одеяние— плащ Каба иб Сухайра: плащ, которым могут пользоваться альбарсарки или другие воины веры; добавляет

+1 к *проверкам на прочность* против *ранений*, в которые могла попасть зараза Чумы.

Уникальная реликвия — печать Мухаммеда: добавляет +2 к проверкам на *прочность против* ранений, в которые могла попасть зараза Чумы.

Иудейские реликвии

Простые реликвии: кусок камня из Иерусалимского Храма, Свиток Торы, ханукия.

Реликвии с манной: лампы из первого Храма, синайская смола.

Священное оружие — клинок Юдифь: этот кинжал даёт носителю *черту удар в голову.*

Священное оружие — праща Давида: эта праща даёт носителю *черту выстрел в голову*.

Священное оружие — посох Аарона: обычный деревянный посох, который весит всего 1 кг.

Священное оружие — заступ Самуила: этот могучий заступ древних иудеев наносит дополнительные d6 урона чумным отродьям.

Уникальная реликвия — серебряная звезда Давида: добавляет +2 к *проверкам на прочность* против ранений, в которые могла попасть зараза Чумы.

Языческие, цыганские и общие реликвии

Простые реликвии: священные маски, свитки с пророчествами, ожерелья из костей или зубов, любые амулеты и талисманы.

Реликвии с манной: мощи Сары Кали, части расчленённого тела Осириса, голова Орфея, кости героев древности, мумии, соль из Гоморры, останки ангелов.

Священное оружие — копьё Ахиллеса: наносит дополнительные d6 урона чумным отродьям.

Священное оружие — кираса Цезаря: эта латная кираса (*броня* +3) добавляет +1 к *проверкам на прочность* против *ранений*, в которые могла попасть зараза Чумы.

Священное оружие — Анкил: этот священный щит обладает характеристиками большого щита, но весит, как средний щит.

Священное оружие — легендарные мечи (Экскалибур, Дюрандаль, Жуайёз, Кортана): все они наносят дополнительные d6 урона чумным отродьям.

Священное оружие — посох Моисея: посох наносит дополнительные +d6 урона чумным отродьям. В руках брата милосердия обладает теми же характеристиками, что и окованный железом посох, но весит всего 1 кг.

Уникальная реликвия — зороастрийская печать/печать Соломона: добавляет +2 к *проверкам на прочность* против ранений, в которые могла попасть зараза Чумы.

Уникальная реликвия — глина Прометея: содержит d4 порции амброзии (см. стр. 132).

Уникальная реликвия — кости Исполинов: содержат d4 порции амброзии (см. стр. 132).

Уникальная реликвия — Ковчег Завета: хранит d6 маленьких сосудов, каждый из которых наполнен d12 порциями манны.

Диковины

Диковины — невероятные технологические артефакты или загадочные оккультные предметы, обещающие знания и власть всякому, кто сумеет их изучить. Чтобы использовать диковины в собственных играх, например, в качестве цели некоторых приключений, случайных сокровищ или награды за выполненную миссию, можно ориентироваться на примеры из приведённой ниже таблицы.

Зачастую, прежде чем диковину можно будет использовать, необходимо её исследовать и понять принцип действия. В таких случаях герой должен пройти *проверку общедоступных знаний.*

Большинство диковин можно продать алхимикам, учёным или заинтересованным в подобных вещах дворянам. Если у предмета не указана стоимость, за него готовы заплатить d6×500 флоринов.

Таблица диковин

Карта	Тип реликвии
Пики, 2–валет	**Силовой доспех:** деталь силового доспеха. 2–3 — поножи; 4–5 — левый наруч; 6–7 — правый наруч; 8–9 — кираса; 10–валет — шлем.
Пики, дама	**Плащ мертвецов:** эта мантия создана из сшитых вместе кусков кожи нескольких мертвецов; её капюшон похож на забальзамированную голову. Изнутри плащ подбит саламандровой тканью, которая защищает носителя от заражения. Человек, на которого надет Плащ мертвецов, становится практически невидим для слабейших из них — чумных отродий, обладающих *смекалкой* типа (Ж) или (М). Носитель может «исчезнуть» только тогда, когда на смежных клетках нет мертвецов; успешно пройдя *проверку ловкости*, он становится невидим для восставших из могил до тех пор, пока не переходит на бег и совершает только *свободные действия.* Однако в начале каждого *раунда* необходимо снова проходить эту *проверку*.
Пики, король	**Железная маска:** этот наглухо закрытый шлем оснащён особыми прутьями, которые с разной силой давят на некоторые участки черепа. Если Железную маску надеть на голову мертвеца, она полностью подавит его агрессию, не убивая чумное отродье, но превратив его в трясущуюся марионетку. Если снять Маску, мертвец снова начинает вести себя как обычно. Надеть её на врага можно с помощью *приёма захват* (–2 к *проверке атаки*).
Пики, туз	**Энохианская скрижаль:** эта табличка покрыта письменами на забытом языке — энохианском. Персонаж, владеющий этим необыкновенным текстом, может раз за *ранг* попытаться изучить его. В случае успешной *проверки смекалки (–4)* он выучит энохианский. Каждая дополнительная табличка добавляет +1 к этой *проверке*.
Червы, 2–10	**Алхимический трактат:** древний текст, описывающий свойства и превращения вещества. Алхимик, прошедший *проверку смекалки*, бесплатно получает новую силу (по выбору ведущего) благодаря содержащейся в трактате информации.
Червы, валет–король	**Изумрудная скрижаль:** владеющий этим текстом алхимик может один раз за *ранг* предпринять попытку изучить его. В случае успешной *проверки алхимии* он может бесплатно выбрать себе новую силу или вдвое снизить стоимость компонентов для уже известного ему зелья.

Червы, туз	**Астролябия Судьбы:** чтобы понять, как работает этот сложный астрономический инструмент, необходима *проверка смекалки (−2)*. Используя эту астролябию, алхимик способен определить, будут ли сегодня звёзды благоприятствовать созданию зелий. Каждый день алхимик может читать созвездия, бросив d6: если в результате выпадет 6, все созданные сегодня зелья получат +1 к *проверкам* активации.
Бубны	**Инженерный проект:** чертежи и формулы, объясняющие, как сконструировать некое устройство. Изобретатель, который пройдёт *проверку смекалки,* раскроет все секреты этих чертежей и бесплатно получит новую силу (по выбору ведущего).
Трефы	**Гримуар:** мистический текст, позволяющий прошедшей *проверку сверхъестественного навыка* ведьме бесплатно выучить новую силу (по выбору ведущего).
Джокер	**Ксерион[1]:** этот небольшой флакон хранит в себе жидкость, обладающую экстраординарными свойствами, воспроизвести которые так и не удалось ни одному алхимику с тех пор, как эти свойства были открыты. Если использовать эту жидкость при приготовлении зелья, оно никогда не испортится от долгого хранения. Во флаконе содержится 3d6 порций.

1: Так греки называли некий "сухой порошок", который должен был ускорять трансмутацию других металлов в золото или серебро; арабы звали его al-iksir. В Европе эта идея нашла воплощение в концепции философского камня.

Книги, чертежи и другие документы

Когда персонажи находят какой-либо текст, они не всегда оказываются способны его прочесть. При желании вы можете определить язык текста случайным образом, бросив 3d6:

Западная Европа и Средиземноморье

3 — проверка по другой таблице
4 — греческий
5 — иврит
6 — турецкий или арабский
7 — французский
8 — немецкий
9–10 — флорентийский
11–12 — латынь
13 — венгерский
14 — испанский или португальский
15 — датский
16 — английский или гэльский
17 — коптский
18 — энохианский

Восточная Европа и северные области

3 — проверка по другой таблице
4 — греческий
5 — иврит
6 — турецкий или арабский
7 — латынь
8 — немецкий
9–10 — датский
11–12 — польский
13 — венгерский
14 — флорентийский
15 — русский
16 — английский или гэльский
17 — татарский
18 — энохианский

Тайны Ultima Forsan

Здесь вы найдёте некоторые из самых важных тайн Ultima Forsan, которые можно будет использовать в кампании или в сценариях, созданных с помощью конструктора приключений (см. стр. 135). Осмотрительно распоряжайтесь этой информацией и заставьте игроков изрядно попотеть, чтобы получить её.

Происхождение Чумы

О происхождении Чумы мудрейшим из исследователей известно лишь то, что она является результатом алхимического процесса, осуществлённого в далёкой земле учёным мужем по имени Абрамелех, которого чаще называют попросту Алхимиком. Никто не знает, была ли родившаяся из его перегонного куба Чума результатом ошибки или итогом, к которому осознанно стремился Алхимик; всё, что стало известно — он смог некоторое время держать свой Magnum Opus Nigrum, Великий Чёрный Труд, под контролем, пока Чума не вырвалась на волю, заразив его и какое-то количество других людей, ставших впоследствии так называемыми «прародителями». В точности неизвестно, где все это происходило, хотя предполагают, что местом этим был отдалённый регион Средней Азии, именуемый «Королевством пресвитера Иоанна». Некоторые утверждают, будто Алхимик по-прежнему странствует по миру в поисках лекарства для Чумы, которую он создал, — а может быть, просто наслаждаясь плодами своего труда.

Лекарство от Чумы

Лекарства от Чумы не существует. По крайней мере, пока. Чумные доктора, алхимики, ведьмы, учёные всех Новых Королевств одержимы поисками панацеи. Они снова и снова испытывают самые разнообразные рецепты и средства, почти всегда — безуспешно. Тем не менее, у этих исследований есть положительные побочные эффекты — например, общее развитие медицинской науки, а также хирургия и санитарные нормы, куда более развитые, чем в начале четырнадцатого века. Последняя Надежда, прижигатель и мизерикорд сдерживают распространение заразы и спасают от боли, а многочисленные рецепты бодрящих настоек, средств против кашля и целебных снадобий и мазей положительно повлияли на здоровье выживших.

Но… как быть с Чумой?

В настоящий момент лишь немногим известны результаты воздействия на организм манны, амброзии и мандрагоры, и никто не пытался совместить эти субстанции или использовать их, чтобы получить более надёжное лекарство. Возможно, к созданию мифической «панацеи» ведёт именно этот путь.

Манна оказывается эффективна для morituri на первых стадиях заболевания и может спасти от одного случая заражения, но встречается крайне редко, а воссоздать её искусственным путём невозможно. С другой стороны, мандрагора смертельно ядовита для мертвецов, но также представляет опасность для чистых, нечистых и morituri.

Что касается амброзии, то это жуткая и нестабильная субстанция, от одного прикосновения которой рождаются ужасные монстры. Однако правда в том, что её загадочные свойства могут сыграть ключевую роль в поисках лекарственной формулы.

Цель учёных — получить субстанцию, легко воспроизводимую в лабораторных условиях, которая сможет раз и навсегда наделить иммунитетом не вступавших в контакт с Чумой чистых людей. Другие исследователи заходят ещё дальше, выдвигая предположения, что подобная мифическая панацея способна оказать благоприятный эффект на нечистых, чудовищных зверей, тиранов и стрыг, вернув их к нормальному состоянию.

Но никто в здравом уме не верит, что возможно лекарство, которое поможет мертвецам, химерам и осквернённым — слишком сильно они пострадали от Чумы, действие которой уже невозможно обратить вспять.

Тайны Чернил

Чернила — чудовищная субстанция, которой пропитаны тела восставших мертвецов, чудовищных зверей и осквернённых. Именно Чернила являются причиной Чумы. Можно сказать, что Чума — не что иное, как Чернила, распространяемые и подкармливаемые бесчисленными прогнившими телами

Природа этой субстанции по-прежнему непонятная даже самым опытным чумным докторам. Чернила действуют так, будто являются разумной инфекцией — коварной, расползающейся болезнью, симбиотическим организмом, который постепенно приспосабливается к человеческим носителям и к среде своего распространения. Таинственная природа Чернил наделяет тиранов способностью управлять другими чумными отродьями — Чернила действуют как связь между этими разумными созданиями и родственными, хотя и уступающими им, существами. Вопреки мнению некоторых исследователей, вовсе не разум и не сила воли дают тиранам власть над мертвецами и чудовищными зверьми, а сила и качество Чернил в их организме, способных влиять на другие частицы себя внутри чужих тел. Люди считают каждое отродье независимым созданием, но на самом деле Чума — единое существо, находящееся во множестве тел и в то же время неразделимое по природе своей.

Чистые и нечистые

Нечистые — новая разновидность человеческих существ, адаптировавшихся или с рождения приспособленных к жизни в мире, где свирепствует Чума. В некотором отношении нечистые являются одновременно результатом эволюции не только человечества, но и самой Чумы; с другой точки зрения, они — своего рода компромисс между людьми и их самым страшным противником.

Так или иначе, нечистые — это носители Чумы, обладающие к ней иммунитетом. Для чистого человека их кровь заразна. Кроме того, в момент своей смерти нечистые становятся весьма существенной проблемой, превращаясь в одержимых, жаждущих человеческой плоти.

Хотя их кровь безнадёжно заражена, слюна и другие телесные жидкости остаются чисты, что позволяет этой новой расе производить потомство.

Отношения между чистыми и нечистыми весьма сложны. В результате их союза на свет рождаются полукровки. У здоровых родителей может родится нечистый ребёнок — в среднем, такое случается один раз из десяти. Межрасовые браки встречаются редко, и невозможно предсказать, какими в результате получатся дети — всякая закономерность, кажется, отсут-

ствует. Тем не менее, не существует никаких промежуточных вариантов: отпрыски будут принадлежать либо к одной, либо к другой расе.

Большой процент зачатий, в которых принимали участие один или два нечистых родителя, заканчивается неудачно. Впрочем, это не останавливает чистых и нечистых, которые просто пытаются жить обычной жизнью. Трагические любовные истории, где идёт речь о союзе этих двух рас, в настоящее время весьма популярны при дворах и на площадях Новых Королевств.

Нечистые и изверги

Нападения жаждущих человечины мертвецов, чудовищных зверей, химер и осквернённых представляют для нечистых такую же опасность, как и для их здоровых собратьев. Однако полученные *ранения* не могут стать причиной заражения или Первой Смерти нечистого; вместо этого он выздоравливает по обычным *правилам лечения*. Как и чистые, нечистый может потратить *фишку*, чтобы пройти *проверку на прочность*, но нет никакой необходимости ампутировать и прижигать его раненные конечности, поскольку нечистый уже пережил заражение Чумой. По той же причине нечистый не сможет получить *черту сардоническая усмешка* и дополнительные *фишки* от неё. Во всех отношениях нечистые остаются живыми существами и людьми, несмотря на то, что некоторые учёные причисляют их наряду с тиранами и стрыгами к извергам — чумным отродьям, застывшим между жизнью и смертью, сохранившим свой разум и, подобно людям, обладающим собственными целями и стремлениями.

Однако все меняется, как только нечистый умирает. Спустя короткое время он восстаёт живым мертвецом, превращаясь в крайне опасного одержимого.

У нечистых есть надежда уйти и более приятным способом, переродившись в существо, именуемое стрыгой — подобно тому, как чистый может стать нечистым в миг Первой Смерти (см. стр. 102).

Стрыги

Стрыги — редкая и практически неизученная разновидность чумных отродий. Ими становятся нечистые, которые в момент смерти, вместо того, чтобы превратиться в одержимого, медленно погружаются в состояние сумеречной жизни. Это разновидность смерти, при которой продолжаются мыслительные процессы и сохраняется подобие существования. Возродившись в своей Второй Смерти, стрыга прекращает стареть, зато начинает медленно увядать, усыхать и сморщиваться, постепенно превращаясь в бледную мумию. Перестаёт биться сердце, кровь больше не течёт по венам, а лёгкие уже не дышат. Анатомия стрыги становится очень похожей на анатомию тирана, хотя стрыги не настолько сильны и выносливы. В таком состоянии они могут существовать на протяжении многих столетий, и никто не знает, каким окажется нечеловеческий срок жизни этих созданий, поскольку их природа до конца не ясна.

Стрыги не так жестоки, как тираны, и не испытывают потребности питаться человечиной, но их существование зачастую сосредотачивается вокруг самосохранения и попыток замедлить прогрессирующие эффекты «мумификации». В совокупности с их внешним видом это делает стрыг изгоями в равной степени и среди чистых, и среди нечистых, превращая в отшельников, которых боятся и ненавидят ещё сильнее самих нечистых.

Год за годом вместе с нормальной внешностью стрыги теряют человечность. Они становятся созданиями, предпочитающими жить

Gonzalez
2014

рядом с мертвецами, в одиноких пустынных склепах, пытаясь отыскать смысл своего существования или способ сохранить своё тело с помощью некромантии и мистицизма.

Правила, касающиеся стрыг, можно найти на странице 130.

Амброзия и прародители

Мало кто подозревает о существовании прародителей — существ, более могущественных, чем тираны, и более ужасных, чем осквернённые. Прародителями стали люди, первыми подвергшиеся воздействию Чумы в королевстве Пресвитера Иоанна, где-то в сердце Азии. Те прародители, которым удалось выжить на протяжении последних двух сотен лет, — невероятно могущественные существа, обладающие хитростью, выносливостью и силой, намного превосходящими способности любого другого отродья. Чёрный Султан Иерусалима и татарский Эрлик Хан — двое таких прародителей; к несчастью, они далеко не последние представители вида, и по миру разбросано ещё немало их собратьев. Тела прародителей пропитаны не Чернилами, а амброзией, веществом, которое они используют для создания верных и преданных слуг.

Густая и красная амброзия представляет собой «изначальную», первичную разновидность Чернил, их концентрированный вариант. Амброзия крайне опасна, и даже маленькая капля этой субстанции может превратить любое существо в ужасную и смертоносную химеру.

Одна порция амброзии помещается в небольшой пузырёк: всего несколько капель, превращающих любого, кто выпьет их, в жуткое чудовище. Она увеличивает его размер и жизненную силу и наделяет одной или несколькими *особенностями* (см. Химеры стр. 163). Подобное воздействие амброзия оказывает как на чумных отродий, так и на чистых, нечистых и morituri.

Каждое отродье — результат цепочки заражений, восходящей к одному из прародителей, и Чернила любого отродья — испортившаяся версия амброзии его прародителя. Поэтому любое лекарство или алхимическая субстанция, основанная на амброзии прародителя, подействует лишь в том случае, если Чума, которой заразилась жертва, происходит именно от него.

Большая часть мертвецов, чудовищных зверей, химер и осквернённых, которых можно встретить в Средиземноморье — отродья Чёрного Султана.

Святые и манна

Количество слухов о существовании святых, людей, полностью невосприимчивых к Чуме, за последние несколько десятилетий многократно возросло. Святых можно отличить от обычных чистых лишь по исходящему от них слабому аромату цветов и благовоний, сохраняющемуся даже после смерти. Чумные отродья каким-то непонятным образом улавливают этот аромат, и он вызывает в них своего рода физическое отвращение; в некоторых случаях отродья не могут даже приблизиться к источнику запаха. По мнению большинства, святые хранят в своих телах секрет победы над Чумой; поэтому их считают кем-то вроде мессий, хотя в остальном они кажутся вполне обычными людьми. Ни одному чумному доктору не довелось «изучить» святого, но некоторые исследователи выдвинули гипотезу, что такие индивиды могут быть своеобразными «антителами», которые человечество выработало против Чумы. На самом деле, организм святых не только обладает полным иммунитетом к любой заразе, но ещё и выра-

батывает вещество, которое обращает чумных отродий в бегство и является ядом для Чернил.

Эта чудотворная эссенция называется манной. Выглядит она как молочно-белая жидкость с сильным запахом и оказывается весьма эффективной против Чумы. Чаще всего манну можно получить из сохранившихся мощей святых прошлого, но некоторые алхимики утверждают, будто способны дистиллировать её из организма живого святого.

Одна порция манны помещается в небольшой фиал: всего нескольких капель этой субстанции достаточно для получения любого из следующих эффектов:

† Если использовать *манну* против чумного отродья (бросив в цель или нанеся с помощью касания), оно получает d6 урона, и если результатом становится ранение, оно не заживает, аналогично урону от огня и кислоты. Одной порции манны хватает, чтобы смазать одно оружие ближнего боя или четыре стрелы/болта/снаряда; в этом случае урон от *манны* прибавляется к *урону* самого оружия (+d6). Когда наносится удар оружием ближнего боя (даже если в результате цель не получает урона), доза пропадает или считается использованной. В случае с дистанционным оружием, манна, покрывающая стрелу или снаряд, считается потерянной после любого выстрела, даже если он не попал в цель.

† Если в течении часа (*золотой час*) после заражения morituro смажет *рану* одной порцией манны, он должен пройти *проверку выносливости.* В случае *успеха* признаки заражения исчезают, и он исцеляется! Если персонаж подвергся нескольким атакам, необходимо нанести по одной порции манны на каждое заражённое ранение.

† Когда чистый человек заражается, вдохнув миазмы, *манна* способна помешать заразе пустить корни в теле жертвы, если та будет вдыхать испарения манны, пока не истёк *золотой час.* После одного такого использования порция манны потеряет эффективность.

† Когда чистый человек заражается, проглотив немного Чернил, принятая в течении *золотого часа* порция манны способна помешать заразе пустить корни в теле жертвы.

† Если манне позволить испариться на открытом воздухе, образуется облако бальзамических паров, занимающее область размером со *средний шаблон*. Облако провисит в воздухе 12 часов, затем потеряет эффективность. Любое отродье со *смекалкой* типа (M) не станет входить в эту область, если его не затащат туда силой.

В отношении этих эффектов нечистые тоже считаются чумными отродьями.

Мандрагора

Мандрагора — лекарственное растение, известное преимущественно благодаря получаемому из неё яду, который действует при употреблении внутрь. Для чистых мандрагора — *отравляющий яд*, но если заставить чумное отродье проглотить её (тем или иным способом), мандрагора жестоко набрасывается на Чернила и считается *смертельным ядом (–2).* Если жертва провалила *проверку выносливости,* действуют следующие эффекты:

† **Нечистые:** Первая Смерть через 2d6 раундов, восстают одержимыми спустя d6 раундов.

† **Мертвецы и чудовищные звери:** Окончательная Смерть через 2d6 раундов.

† **Стрыги, химеры и осквернённые:** Окончательная Смерть через 2d6 минут.

† **Тираны:** обморок на 2d6 минут, затем превращаются в одержимых.

Если *проверка выносливости* успешно пройдена, отродье получает 1 *ранение* (таким образом, *статисты* всё равно погибают) и становится *истощённым*. При *подъёме* отродье

просто оказывается *истощённым*, а если *подъёмов* больше одного, любые негативные эффекты отсутствуют.

Воздействие, которое мандрагора оказывает на Чуму, может оказаться важным элементом в поисках панацеи; сейчас это единственныая эффективная против чумных отродий отрава, от которой не спасает устойчивость к ядам.

Прежде прародителей: бессмертные и нефилим

Самые страшные легенды этой макабрической эры говорят о существах ещё более сильных и загадочных, чем прародители. Эта древняя загадочная раса, в некоторых утраченных манускриптах зовущаяся нефилимами, каким-то образом связана с Чумой, но почему и как, до сих пор остаётся неизвестным.

Более того, многие рассказывают о загадочных личностях, которые странствуют по всему свету или скрываются в своих тайных убежищах. Судя по всему, эти создания обладают даром долголетия, владеют несметными богатствами и вынашивают неясные замыслы. Каждый из них независим и не связан с остальными, несмотря на то, что их сверхъестественная природа всегда имеет какое-то отношение к Чуме. Их называют собирательным термином «бессмертные». Еретик, Алхимик, Кощей и Вечный Жид, упоминающиеся в этом манускрипте, относятся именно к бессмертным.

Попытка раскрыть тайну бессмертных может стать подходящим вызовом для героев, достигших *ранга легенда.*

Конструктор приключений

Конструктор приключений

Этот конструктор позволяет вам создавать приключения, которые можно сыграть отдельно или использовать, как часть большой кампании. Созданные с помощью конструктора сценарии рассчитаны на то, что герои работают на подесту итальянского города, выполняя особые поручения. Несмотря на это, конструктор можно использовать для создания сюжетов, разворачивающихся в других странах, где герои могут служить другим представителям власти: авиньонскому королю-папе, мелкому феодалу или любому другому правителю.

Чтобы воспользоваться конструктором, нужно просто вытянуть карту, проконсультироваться с нужным разделом и замешать карту (или несколько) обратно в колоду. Вы можете повторить процесс для каждого из пяти разделов или только некоторых, например, при создании на их основе собственного приключения.

† **Миссия:** повод пуститься в смертельно опасные приключения для героев.

† **Поддержка:** покровитель выделил дополнительную помощь отряду.

† **Противники:** иногда приходится сражаться за свои интересы или просто за выживание.

† **Пункт назначения:** героев ожидает странствие, в другую страну или на соседнюю улицу.

† **Осложнение:** что-то обязательно пойдёт не так, осталось узнать, что.

Если вы вытянули джокера, и среди двух новых карт оказался второй джокер, вытяните ещё две карты и объедините все три получившихся результата.

Если вы используете колоду Таро, при создании приключения не включайте в неё *дикие арканы* персонажей. Шут и Смерть соответствуют джокеру.

Миссия

Масть определяет тип задания, порученного отряду ваших героев. От неё же будет зависеть, по какой таблице надо определять детали миссии в соответствии с достоинством карты.

Масть	Миссия
Пики	**Противостояние**. Отряд должен кого-то или что-то уничтожить либо взять врага в плен.
Трефы	**Разведка**. Отряду поручили разведать какую-то область, собрав как можно больше информации: общие условия, вероятные угрозы, наличие сооружений и тому подобное.
Червы	**Эскорт**. Герои должны сопроводить кого-то или доставить некий предмет из одного места в другое.
Бубны	**Поиск**. Герои должны кого-то или что-то разыскать.
Джокер	**Составная миссия.** Вытяните две карты и объедините результаты.

Противостояние (пики)

Героям будет противостоять ещё больше врагов. Ситуация может усложниться тем, что кого-то из них придётся взять живым.

Достоинство	Противостояние
2–10	**Уничтожение.** Герои должны перебить или обезвредить врагов либо нарушить их линии снабжения. Чтобы определить, кто обосновался в предназначенной для зачистки местности, вытяните дополнительную карту Противников (см. стр. 141) — это цель вашего задания (на трефах дайте игрокам хоть какой-то намёк о природе врагов). Когда в качестве противников выступают живые мертвецы, задачей миссии становится очистка местности, чтобы сделать её снова пригодной для заселения. Если противники — разумные существа, цель задания может также состоять в том, чтобы разрушить их фортификации и испортить снаряжение.
Валет-дама	**Захват человека.** Такое задание подразумевает захват живого противника — дикой карты, обладающего важной информацией, полезного в качестве заложника или предмета переговоров. Это может быть изменник, разбойник, пират, шпион, еретик или любая другая личность, соответствующая месту действия. С вероятностью 50% окажется нечистым.
Король-туз	**Захват чумного отродья.** Одни из самых опасных целей — дикие карты из чумных отродий: тиран, стрыга, химера или сильный осквернённый. Героев могут попросить захватить такого ради возможности его изучить.

Разведка (трефы)

Миссия включает в себя исследование места назначения (обычно какой-то отдалённой местности или небольшого поселения), проверку наличия в округе мертвецов или живых, оценку их численности, поиск ключевых сооружений или полезных ресурсов, составление приблизительной карты.

Достоинство	Разведка
2–4	**Картографирование дикой местности.** Исследование давно заброшенной области и определение её ключевых особенностей.
5–7	**Поиск путей сообщения.** Нахождение самых быстрых и безопасных путей в диких землях.
8–10	**Авангард.** Назначение в авангард военной или гражданской экспедиции с заданием обнаружить и описать все возможные опасности на пути следования.
Валет-туз	**Налаживание отношений.** Прибыть в поселение и выполнить роль послов, чтобы заключить союз или добиться выполнения каких-то условий.

Эскорт (червы)

Герои должны сопровождать одну или нескольких персон или доставить предмет из одного пункта назначения в другой.

Слуги, ученики и другие подобные персонажи всегда используют характеристики обывателя.

Достоинство	Эскорт
2	**Припасы.** Их ждут в каком-то поселении или военном подразделении.
3	**Документы.** Крайне важное дипломатическое послание, ценный трактат или другой текст, который нужно доставить по назначению.
4	**Заключённые (d6).** Преступники, изменники, инфекторы. С вероятностью в 50% — нечистые. Наверняка они попытаются сбежать! Обычно это простые преступники совсем без снаряжения. Есть 50% шанс, что один из них — дикая карта.
5*	**Поселенцы или беженцы (3d4).** Характеристики обывателей.
6*	**Мудрец +d6 слуг.** Обычные люди.
7*	**Изобретатель +d6 ассистентов.** См. Бестиарий.
8*	**Алхимик +d6 учеников.** См. Бестиарий.
9–10*	**Купцы (d6) +2d6 слуг.** Характеристики обывателей.
Валет-король*	**Лорд или прелат +d6 слуг.** Он может быть аристократом, политиком, чиновником, епископом или даже известным оратором. Характеристики обывателя.
Туз	**Реликвия.** Иногда реликвии используют в качестве дипломатических подарков.

** вероятность 10%, что эти люди — нечистые.*

Поиск (бубны)

Персонажи должны разыскать и вернуть что-то или кого-то.

Достоинство	Поиск
2–4	**Ресурсы.** Для того, чтобы покупать и производить оружие и средства защиты против мертвецов, необходимы золото, серебро и другие богатства. Добытым приборам и ингредиентам, оружию и доспехам всегда найдётся применение, а отремонтировать покинутый корабль куда проще, чем построить новый!
5–6	**Книги**. Знание — это сила. Документы и манускрипты могут быть очень важны, о чём бы ни шла в них речь: об истории, алхимии, науке, религии или других областях знания. Такие документы могут стать источником ключевой информациии в предстоящих миссиях или помочь в борьбе с Чумой.
7–8	**Диковины.** Удивительные предметы, алхимические составы, таблички с письменами на неизвестных языках. Все эти необыкновенные артефакты таят в себе уникальные свойства и знания. Правила и примеры диковин можно найти на странице 124.
9–10	**Таинственное приспособление.** Загадочная машина, которая может пригодиться в быту или в сражениях с мертвецами.

Валет-король	**Личность.** Необходимо спасти оказавшегося в опасности учёного, союзника, важную особу или целую группу людей. Возможно, их взяли в заложники; или, может быть, они забаррикадировались где-то в кишащей мертвецами деревне и ждут помощи. Наконец, эти персоны могли пропасть без вести, и необходимо их разыскать. Вы можете вытянуть карту и проконсультироваться с таблицей Эскорта, чтобы узнать, о какой личности идёт речь. В этом случае результаты 2, 3 и Туз трактуйте как людей, отвечающих за соответствующий груз.
Туз	**Реликвии.** Людям нужно во что-то верить. Священные реликвии даруют надежду и укрепляют веру. Говорят, что самые древние и знаменитые из них кроме того обладают чудодейственными свойствами, а некоторые и вовсе хранят в себе манну. Правила по реликвиям и их примеры можно найти на странице 122.

Поддержка

Если герои служат какому-то покровителю, обычно тот даёт им лошадей или покупает место на борту корабля, чтобы отряд мог достичь цели, а также выделяет деньги, припасы и снаряжение, которое может им потребоваться (оружие, доспехи, прижигатель, различные инструменты). Помимо этого, герои могут получить и другую помощь.

Достоинство	Поддержка
2–4	**Ничего**. Персонажам придётся справляться самостоятельно.
5–6	**Зелье**. Алхимик создал в помощь отряду снадобье ранга новичок.
7–8	**Лекарь**. Отряду будет помогать человек с навыком лечения d8.
9–10	**Вооружённый отряд**. d6+1 вооружённых людей, подчиняющихся героям.
Валет-король	**Эксперт**. Отряду будет помогать человек, обладающий навыками, которые пригодятся для выполнения задания: проводник, учёный и так далее. Эксперт обладает навыком d10, ключевым для его роли, или двумя различными навыками по d8.
Туз	**Логистика**. Отряд может рассчитывать на существенную поддержку в предстоящей миссии: проводника, союзника или связного, ожидающего их в месте назначения, подробную карту, документы, позволяющие им свободно путешествовать, поддельные личины.
Джокер	**Разнообразная помощь.** Вытяните две карты и объедините результаты.

Противники

Практически в любом приключений персонажам игроков будут противостоять враги. Масть карты определит достоверность имеющейся у героев информации, а достоинство — тип и численность противников.

Информация

Имеющаяся у героев информация о противниках, с которыми им предстоит столкнуться, скорее всего будет неполной или ложной.

Масть	Информация
Пики	**Полная информация.** Противники уже известны героям: пришло время уничтожить их!
Червы	**Неполная информация.** Сообщите информацию согласно достоинству этой карты. Вытяните ещё одну и добавьте противников в соответствии с её достоинством по таблице Врагов к уже имеющимся.
Бубны	**Ложная информация.** Сообщите информацию согласно достоинству этой карты. Вытяните ещё одну и используйте противников в соответствии с её достоинством по таблице Врагов (если результаты совпали, вытяните ещё одну).
Трефы	**Отсутствие информации.** Герои не знают об угрозе заранее и могут оказаться застигнутыми врасплох.
Джокер	**Всё больше врагов.** Вытяните две карты и объедините результаты. Две группы врагов не обязательно будут союзниками. Герои могут столкнуться с ними одновременно, в одном и том же месте, а могут встретить по осстдельности.

Враги

Эта таблица определяет тип противников, с которыми отряду, вероятно, придётся столкнуться, чтобы выполнить свою миссию.

Достоинство	Враги
2–4	**Живые люди.** Изменники, разбойники, пираты, шпионы, еретики и другие человеческие существа, соответствующие месту действия (количество героев +d6). С вероятностью 50% они окажутся нечистыми.
5–7	**Обычные мертвецы.** Пустышки, дохляки, утопцы или ползуны (количество героев +d6).
8–10	**Особые мертвецы.** Фурии, одержимые и даже осквернённые (количество героев +1).
Валет-дама	**Человек — дикая карта.** То же самое, что и пункт «Живые люди», но один из противников — дикая карта, а количество остальных равно числу героев. С вероятностью 50% дикая карта — нечистый.
Король-туз	**Чумное отродье — дикая карта.** Тиран, химера или особенно сильный осквернённый, +d6 обычных мертвецов.

Пункт назначения

Масть вытянутой карты определяет расстояние, на котором находится цель путешествия героев, а достоинство — место, в котором будет происходить действие их основного задания.

Расстояние

Куда только не заведут приключения! И чем дальше находится цель, тем она важнее: никто не станет преодолевать сотни миль лишь для того, чтобы уничтожить горстку восставших мертвецов, разве что на то будут крайне веские причины.

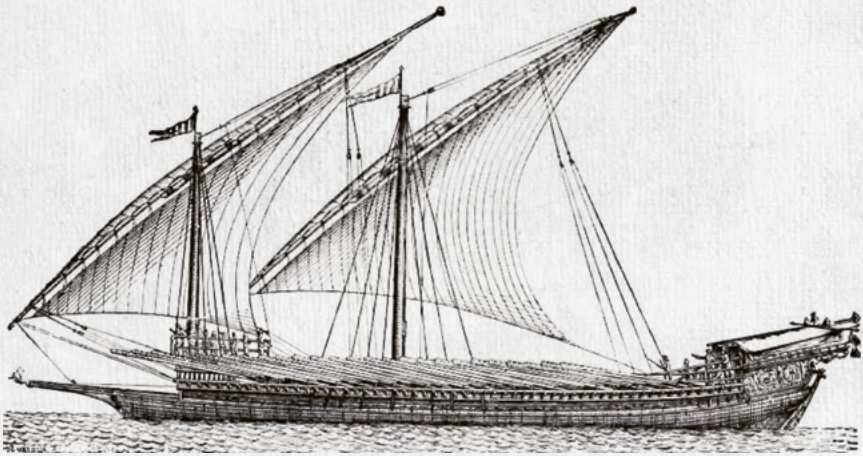
Масть	Расстояние
Пики	**На месте.** Цель миссии находится в той же области, что и герои, либо где-то неподалёку. Достичь её — не проблема, если, конечно, на пути не встанут мертвецы и не встретится другая угроза — война, восстание, природные опасности. Путешествие займёт не больше 24 часов.
Червы, бубны	**Короткое путешествие.** d4+1 дней пути верхом или на корабле должно хватить, чтобы добраться до места, которое, вероятно, находится в пределах очень крупного феода или в дикой местности, окружающей несколько феодов поменьше (таких, как Лукка).
Трефы	**Долгое путешествие.** Чтобы попасть в место назначения, потребуется d4+1 недель пути, и скорее всего, дорога будет пролегать через дикую местность. Совсем уж далёких земель позволит достичь морское путешествие. Если путешествие должно занять больше месяца, вместо этого вы можете решить, что героям поручили исключительное задание, для выполнения которого необходимо отправиться в далёкое странствие. Главным испытанием в этой миссии может стать организация и осуществление подобной экспедиции.
Джокер	**Два места назначения.** Вытяните две карты и объедините результаты. Доставшаяся отряду миссия состоит из двух этапов — необходимо сначала попасть в одно место, затем в другое. К примеру, отряду может потребоваться найти некий предмет в одной области, а затем доставить его в другую. Или героев могли попросить отправиться в другое место и ожидать указаний там, вместо того, чтобы возвращаться обратно.

Место

Эта таблица определяет ключевые места приключения, с которыми непосредственно связана цель задания. Каждое из них быть обитаемым или оказаться заброшенным; в последнем случае оно наверняка кишит мертвецами или другими противниками.

Если локация обитаемая, с вероятностью 10% её население состоит из нечистых.

Достоинство	Место
2–4	**Деревня.** Маленькое поселение, которому особенно нечем похвастаться: 6d6 строений, обычно включающих мельницу, колодец, небольшую церквушку и несколько домов.
5–6	**Особняк или вилла.** Удалённое поместье в пригороде, окружённое полями и пастбищами, или особняк у крупного тракта.
7–8	**Замок или крепость.** Эти постройки могли серьёзно пострадать от времени или войн, а могли хорошо сохраниться.
9–10	**Монастырь.** Большое зачастую удалённое от других и хорошо укреплённое сооружение, обитатели которого ведут простую и созерцательную жизнь. Это может быть монастырь переписчиков, полный свитков и манускриптов.
Валет	**Место поклонения.** Собор или другой храм, принадлежащий соответствующей религиозной организации.
Дама-король	**Дворец.** Величественное здание, принадлежащее некой организации или использующееся как лаборатория инженера или алхимика.
Туз	**Город Скорби.** Цель миссии находится в одном из Городов Скорби!



Осложнение

Чтобы миссия была достойна называться приключением, необходим хотя бы один неожиданный поворот сюжета или непредвиденное осложнение, которые сделают её намного опаснее! Совершите хотя бы одну проверку по этой таблице.

Достоинство	Осложнение
2	**Многократно превосходящие силы врага.** Это наиболее опасное осложнение. Толпа из нескольких дюжин мертвецов или других противников появляется в самый неподходящий момент. Скорее всего, героям придётся придумать хороший план или спасаться бегством, чтобы вернуться домой целыми.
3–4	**Ложная информация.** Информация, которую получил отряд, по большей части ошибочна, и персонажам придётся приспособиться к новым условиям и найти способ преодолеть возникшие трудности: место назначения или главная цель миссии оказываются не тем, чем должны быть, или не там, где должны находиться.
5–7	**Расследование и сбор информации.** Чтобы выполнить задание, придётся наводить справки, изучать документы и искать улики, поскольку цель миссии или её местонахождение пока неизвестны (где скрывается враг или спрятан необходимый предмет? Кто захватил крепость на холме?).
8–9	**Враждебное окружение.** Дикие и чудовищные звери, враждебное население, опасные руины, тесные подземные переходы, густые леса или узкие ущелья.
10	**Наперегонки со временем.** По мере развития событий фактор времени становится ключевым; орда мертвецов или других противников движется к месту назначения, цель миссии убегает, и её необходимо догнать (правила погони), у героев есть соперники, которые хотят их опередить.
Валет	**Дополнительные обязательства.** d6 беженцев или просто невинных и отчаявшихся людей просят героев сопроводить их в безопасное место.
Дама	**Личное дело.** Миссия касается родственника, друга или просто человека, который очень дорог одному из героев.
Король	**Перемена ролей.** Союзник или ресурсы в распоряжении группы оказываются бесполезны, становятся преградой или даже угрозой. Союзник может держать в тайне, что заразился Чумой, или работать на врагов. Припасы испортились или даже отравлены Чернилами. Возникли непредвиденные проблемы с лошадьми или судном.
Туз	**Непредвиденные и неподконтрольные обстоятельства.** Бури, землетрясения, пожары, потопы, восстания и другие неприятности.
Джокер	**Ещё больше проблем.** Вытяните две карты и объедините результаты.

Testuapuй

Этот бестиарий состоит из разделов, в каждом из которых представлен один из следующих видов существ:

- Животные
- Чудовищные животные
- Мертвецы
- Осквернённые
- Химеры
- Люди

Внутри каждого раздела существа перечисляются в алфавитном порядке.

Животные

Кабан

Кабан — желанная добыча для любого охотника. Однако этот зверь может оказаться страшным противником.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d4, драка d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Берсерк:** кабан обладает чертой берсерк, но, оказавшись в шоке, впадает в ярость автоматически.
- **Бивни:** сила+d6.
- **Разбег:** если кабан преодолел по крайней мере 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону.

Медведь, европейский

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+2, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d8, плавание d8.
Шаг: 8; **защита:** 6; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Когти:** сила+d6.
- **Медвежья хватка:** на самом деле, медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. В случае подъёма при атаке медведь прижимает к земле своего врага. Противник способен только пытаться вырваться из медвежьей хватки в свой ход, для чего ему потребуется пройти встречную проверку силы с подъёмом в качестве действия.
- **Размер +2:** европейские медведи — очень крупные создания, вес которых может достигать 500 кг.

Охотничий пёс

Охотничьих псов учат выслеживать и загонять жертву.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d4.
Навыки: внимание d12, выслеживание d8, драка d4.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 4; **стойкость:** 3.
Особенности:

- **Вцепиться в горло:** охотничьи псы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке пёс поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Зубы:** сила+d4.
- **Размер –1:** псы — относительно небольшие животные.

Сокол

Соколов часто дрессируют для охоты.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d12, драка d6, маскировка d6.
Шаг: — ; **защита:** 5; **стойкость:** 3.

Особенности:

- **Когти:** сила+d4.
- **Когтями в глаза:** соколы и другие хищные птицы зачастую вцелятся в лицо, когда атакуют противника крупнее себя. В случае подъёма при атаке сокол поражает оппонента в лицо, и любое полученное в результате ранение приходится в голову.
- **Полёт:** шаг в полёте равен 8.
- **Размер –2, мелкий:** соколы — довольно мелкие животные. Противники получают –2 к попыткам поразить это маленькое существо.

Чудовищные звери

Заразившиеся Чумой животные неизбежно свирепеют, мутируют, становятся нечистыми и невероятно агрессивными. От них можно заразиться Чумой.

Чтобы сделать чудовищного зверя из обычного животного, необходимо поднять на одну ступень его силу и выносливость, а затем добавить следующие особенности:

- **Бесстрашный:** чудовищные звери не восприимчивы к страху, запугиванию и другим подобным эффектам.
- **Заразный:** персонажи, которых ранил чудовищный зверь, наверняка заразились Чумой.
- **Неистовый голод:** чудовищные звери безрассудно и яростно бросаются на свою цель, нисколько не заботясь о собственной безопасности, из-за чего получают –1 к защите. Они не могут совершать яростные атаки в бою. Кроме того, когда противник погибает или оказывается при смерти, зверь продолжает терзать его (если персонаж при смерти, игрок тянет карту: если масть чёрная, персонаж убит). Зверь рвёт тело жертвы, пока его не отвлечёт атака или ещё что-нибудь, в остальном это состояние аналогично состоянию в шоке. Каждый раунд он может совершать такую же проверку, как и при попытке выйти из шока. В случае успехе зверь также отвлекается от жертвы.

- **Непрямое заражение:** в случае возникновения риска заразиться непрямым путём (к примеру, если капли Чернил попадут на открытую рану или в желудок персонажа), игрок тянет карту из колоды. Если это карта двора, Чуме удалось проникнуть в организм, и персонаж заразился. Однако непрямого заражения можно избежать благодаря счастливой случайности — для этого необходимо потратить фишку.

Ниже приведено несколько примеров самых распространённых чудовищных зверей под именами, данными им народом и летописцами.

Волчий кот (чудовищный кот или рысь)

Дикие кошачьи или простые городские кошки, заразившиеся Чумой.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d4, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, лазанье d6, маскировка d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 3.
Черты: акробат.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Размер –2, мелкий:** заражённые кошки относительно мелкие существа. Противники получают –2 к попыткам поразить это маленькое существо.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой животные обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Вопящий угорь

Эти морские животные обычно опасны и бесшумны, но прежде, чем вцепиться в человеческую плоть, они высовывают голову из воды и издают оглушительные вопли.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d8, плавание d8.
Шаг: — ; **защита:** 4; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Водный:** вопящие угри — рыбы, и умирают через несколько раундов, если их вытащить из воды. Шаг 8.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой рыбы обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Дьявольский боров (чудовищный кабан)

Кабаны — желанная добыча для любого охотника, но, заразившись Чумой, они становятся поистине дьявольским противником.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12, выносливость d12.
Навыки: внимание d4, драка d6.
Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Берсерк:** кабан обладает чертой берсерк, но, оказавшись в шоке, впадает в ярость автоматически.
- **Бивни:** сила+d6.
- **Разбег:** если кабан преодолел по крайней мере 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой животные обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Рой чудовищных многоножек

Рой считается единым существом. При получении ранения он попросту рассеивается. Рой занимает область, соответствующую *среднему шаблону*, и каждый раунд атакует всякого, кто находится в его пределах.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d8, выносливость d10.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 6; **защита:** 3; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Разделение:** этот рой способен разделиться на два поменьше (малый шаблон), если его противники пытаются разбежаться в разные стороны. стойкость новых роёв сокращается на 2 (до 5 у каждого).
- **Рой/стая:** защита +2, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Атаки по площади работают согласно правилам. Персонаж также может пытаться давить существ, составляющих рой/стаю, совершая проверку драки и нанося урон, равный значению своей силы, в течение каждого раунда.
- **Укусы:** многоножки наносят сотни крошечных повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и причиняя 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую бронёй область тела.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой насекомые обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Стая чудовищных ворон

Стая считается единым существом. При получении ранения она попросту рассеивается. Стая занимает область, соответствующую *среднему шаблону,* и каждый раунд атакует всякого, кто находится в его пределах.

Хар-ки: ловкость d12, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d10, выносливость d12.
Навыки: внимание d8, драка d4.
Шаг: 2 (d4) ; **защита:** 5; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Клювы:** вороны яростно клюют своих жертв в течение раунда, автоматически попадая и нанося 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую бронёй область тела.
- **Полёт:** шаг 8.
- **Разделение:** эта стая способна разделиться на две поменьше (малый шаблон), если противники пытаются разбежаться в разные стороны. стойкость новых стай сокращается на 2 (до 6 у каждой).
- **Рой/стая:** защита +2, рубящее и колющее оружие наносит половину урона. Атаки по площади работают согласно правилам. От чудовищных ворон можно спастись, прыгнув в воду.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой птицы обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Стая чудовищных крыс

Стая считается единым существом. При получении ранения она попросту рассеивается. Стая занимает область, соответствующую *среднему шаблону*, и каждый раунд атакует всякого, кто находится в его пределах.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d10, выносливость d12.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 10; **защита:** 3; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Разделение:** эта стая способна разделиться на две поменьше (малый шаблон), если противники пытаются разбежаться в разные стороны. стойкость новых стай сокращается на 2 (до 6 у каждой).
- **Рой/стая:** защита +2, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Атаки по площади работают согласно правилам. Персонаж также может пытаться давить существ, составляющих рой/стаю, совершая проверку драки и нанося урон, равный значению своей силы, в течение каждого раунда. От чудовищных крыс можно спастись, прыгнув в воду.
- **Укусы:** крысы наносят сотни крошечных повреждений своим жертвам в течение раунда, автоматически попадая и причиняя 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую бронёй область тела.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой звери обладают всеми особенностями заражённых животных.

Цербер (чудовищный пёс или волк)

Бешеные от Чумы собаки и волки — страшные противники. Они часто нападают целой стаей.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d6.
Шаг: 8 (d10); **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** церберы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела своих противников. В случае подъёма при атаке цербер поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Зубы:** сила+d6.
- **Размер −1:** церберы — относительно небольшие существа.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой животные обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Чудовищный бык

Заражённого Чумой быка невозможно остановить.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d12+3, выносливость d12+1.

Навыки: внимание d4, драка d4.

Шаг: 7; **защита:** 3; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Разбег:** быки нередко пытаются поразить противника с разбегу своими крепкими рогами. Если заражённый бык может преодолеть хотя бы 6 клеток перед атакой, он получает +4 к урону.
- **Размер +2:** быки — довольно крупные создания.
- **Рога:** сила+d8.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой животные обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Чудовищный медведь

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+3, выносливость d12+1.

Навыки: внимание d4, драка d8, плавание d6.

Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Медвежья хватка:** на самом деле, медведи не пытаются схватить своих жертв. Они используют свой вес для того, чтобы прижать противника к земле, после чего разрывают его тело зубами и когтями. В случае подъёма при атаке медведь прижимает к земле своего врага. Противник способен только пытаться вырваться из медвежьей хватки в свой ход, для чего ему потребуется пройти встречную проверку силы с подъёмом в качестве действия.
- **Размер +2:** медведи — очень крупные создания, вес которых может достигать 500 кг.
- **Чудовищный зверь:** эти больные Чумой животные обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Мертвецы

Ума оказывает одинаковое воздействие на своих жертв, так что все восставшие мертвецы обычно представляют собой просто человеческие останки, лишённые жизни и разума и жаждущие лишь человеческой плоти. Однако в зависимости от способа, которым они заразились, и сохранности тела, мертвецов можно разделить на несколько категорий.

Могильщики, чумные доктора, воины и исследователи подошли к вопросу с практической точки зрения и разделили мертвецов на несколько «видов».

Мертвецы как правило обладает следующими особенностями:

- **Бесстрашный:** мертвецы невосприимчивы к страху, запугиванию и другим схожим эффектам.
- **Заразный:** персонаж, которого мертвец укусил или ранил с помощью когтей, неизбежно заражается Чумой.
- **Нежить:** +2 к стойкости; +2 к попыткам выйти из шока; прицельная атака не наносит дополнительного урона (исключение — голова, см. слабость). Стрелы, копья и другое колющее оружие причиняет только половину урона. Невосприимчивость к яду и болезням.
- **Неистовый голод:** мертвецы безрассудно и яростно бросаются на свою цель, нисколько не заботясь о собственной безопасности, из-за чего получают −1 к защите. Они не могут совершать яростные атаки в бою. Кроме того, когда противник погибает или оказывается при смерти, мертвец продолжает терзать его (если персонаж при смерти, игрок тянет карту: если масть чёрная, персонаж убит). Он рвёт тело жертвы, пока его не отвлечёт атака или ещё что-нибудь, в остальном это состояние аналогично состоянию в шоке. Каждый раунд он может совершать такую же проверку, как и при попытке выйти из шока. В случае успехе мертвец также отвлекается от жертвы.
- **Непрямое заражение:** в случае возникновения риска заразиться непрямым путём (к примеру, если капли Чернил попадут на открытую рану или в желудок персонажа), игрок тянет карту из колоды. Если это карта двора, Чуме удалось проникнуть в организм, и персонаж заразился. Однако непрямого заражения можно избежать благодаря счастливой случайности — для этого необходимо потратить фишку.
- **Нечувствительность к боли:** мертвецы-дикие карты не получают штрафов за ранения.
- **Слабость (голова):** вдобавок к обычному преимуществу +4 атаки в голову наносят ещё +2 урона.
- **Смерть мозга:** мертвецами с отметкой (М) рядом со значением смекалки движет слепая ярость. Они полностью лишены рассудка. Таких мертвецов никак не отвлечь от цели, но вместе с тем они не способы заметить на своём пути преграду, огонь или ловушку, в которую их заманивает противник. С точки зрения правил, отсутствие мыслительной активности делает их невосприимчивыми к манёврам уловок, требующих проверок смекалки (кроме предпринятых персонажами с чертой шут мертвецов).

Мертвецы-дикие карты

Среди перечисленных разновидностей мертвецов значком дикой карты отмечены только тираны. Это не значит, что нельзя создавать диких карт из дохляков, пустышек, фурий, одержимых и других разновидностей мертвецов — лишь то, что из-за своей природы тираны всегда являются дикими картами.

Дохляк

Трупы, разложившиеся настолько сильно, что от них остался один лишь скелет, укрытый тонким, едва заметным слоем Чернил и ссохшейся кожей, не позволяющей костям рассыпаться, зовут дохляками. Дохляки всегда движутся к своей цели по прямой, чтобы затем повалить её на землю и начать пожирать. Они не обращают внимания на колья, огонь, рвы на своём пути; не умеют карабкаться и плавать. Дохлякам трудно взбираться по лестницам и открывать двери (для этого, например, может потребоваться проверка ловкости). Они не способны выработать даже самую примитивную стратегию поведения.

Но дохляки никогда не останавливаются, пока не доберутся до цели.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (М), характер d4, сила d4, выносливость d4.
Навыки: драка d4.
Шаг: 4; **защита:** 3; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Волочащаяся походка:** дохляки не способны на бег.
- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.

Одержимый

Одержимые — мертвецы, которые сохранили силу и ловкость, которыми обладали при жизни, и вдобавок обзавелись чудовищной энергичностью и выносливостью. Более того, они обладают рассудком (похожим на звериный) и способны плавать, использовать оружие и инструменты, взбираться по канату и т. д. Однако одержимые не обладают даром речи, и их единственная цель — сожрать как можно больше человечины.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d6, драка d8, лазанье d6, плавание d4.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8.
Черты: Боевая ярость+.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** сражаясь без оружия, одержимые инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые части тела своих противников. В случае *подъёма* при атаке это чудовище поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Крепкий:** повторное введение существа в шок не наносит ему ранение.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Оружие:** одержимые способны использовать оружие; часто можно увидеть, как они убивают жертву при помощи холодного оружия, прежде чем сожрать её, особенно если при жизни были воинами.

2014

Ошмёток

Ошмётки представляют собой прогнившую массу мёртвой плоти, изломанных конечностей и голов, практически не способную двигаться, только ползти и подтягивать себя, цепляясь когтями и зубами за всё, что только подвернётся. Они часто выглядят просто как туловище с головой и одной-двумя уцелевшими конечностями. Иногда ошмёток может состоять из одних лишь пропитанных Чернилами кусков (отрезанная голова, рука, язык…)

Ошмёток представляет опасность только в том случае, если никто не подозревает о его присутствии, или если сумеет испачкать кого-то своей слизью.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (M), характер d4, сила d4, выносливость d4.
Навыки: драка d4.
Шаг: 1 (—); **защита:** 3; **стойкость:** 4.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Размер −2, мелкий:** ошмёток — это всего лишь отрезанные части тел. Противники получают −2 к попыткам поразить это маленькое существо.

Ползун

Пустышки, пострадавшие от погоды и старости, а также трупы, воскресшие к жизни после того, как были серьёзно искалечены другими людьми, мертвецами, огнём или пострадали каким-то другим способом, называются ползунами. Эти мёртвые тела более-менее сохранили целостность, но не могут стоять, и поэтому им приходится ползать. Они не умеют карабкаться, плавать, перебираться через препятствия, взбираться по лестницам и открывать двери.

Но они не остановятся, пока не доберутся до цели.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (M), характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: драка d4.
Шаг: 2 (—); **защита:** 3; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d4.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.

Пустышка

Медленные, спотыкающиеся, издающие характерные стоны, пустышки — это мертвецы с безжизненными глазами, чьи ноги едва волочатся по земле, а руки вечно вытянуты вперёд, как будто ищут, во что бы вцепиться. Пустышки не умеют карабкаться и плавать, им трудно взбираться по лестницам и открывать двери (для этого может потребоваться проверка ловкости). Они не способны выработать даже самую примитивную стратегию поведения. Но эти мертвецы никогда не останавливаются, пока не доберутся до цели.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (M), характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6.
Шаг: 4 (—); **защита:** 4; **стойкость:** 7.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Когти:** сила+d4.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.

Пустышка-утопец

Утопцы не обязательно получаются из утонувших в море — так называют мертвецов, которые приспособились к существованию в воде и обитают вдоль побережий, в реках, прудах, болотах и канализациях. В отличии от других пустышек утопцы умеют плавать и способны утащить свою жертву под воду, чтобы сожрать её, когда та захлебнётся. У этих тварей безволосые бледные и сморщенные от воды тела. Чернила каким-то образом поддерживают существование этих мертвецов, даже если они долгое время находятся под водой. Когда возникает необходимость, утопцы могут выбраться из воды и подползти к находящейся на суше жертве.

Они обладают теми же характеристиками, что и обычные пустышки, но к навыкам добавляется плавание d4, а шаг утопцев равен 2 на суше и 4 в воде.

Тиран

Тираны — одни из самых жутких чумных отродий. Застыв между жизнью и смертью, они по-прежнему наделены всеми умственными и физическими способностями, которыми обладали до заражения, и с каждым прошедшим днём Чума делает тиранов ещё сильнее. За это им приходится платить утратой своей человечности и способности к сочувствию. Они страдают от неутолимой жажды человечьей плоти и крови, которыми кормится дремлющая внутри них Чума. Тот, кто заразился этой разновидностью Чумы — уже находится при своей Второй Смерти, и его по-настоящему сложно уничтожить.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d8, запугивание d6, знание (военное дело) d6, знание (Чума) d6, маскировка d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Быстрая регенерация:** тираны могут проходить проверку выносливости в начале каждого раунда, чтобы исцелить полученные ранения, если только причиной их не был огонь. Находящегося при смерти тирана можно убить прежде, чем он регенерирует, использовав действие для того, чтобы отсечь ему голову.
- **Власть над отродьями:** тираны умеют управлять другими чумными отродьями с помощью силы разума. Свободным действием они способны полностью подчинить своей воле любое заражённое существо в поле зрения, обладающее смекалкой типа (Ж) или (М). Кроме того, они могут отдавать простые приказы, которым остальные отродья будут следовать настолько, насколько сумеют, хоть и на протяжении ограниченного отрезка времени, даже если визуальный контакт с тираном прервётся. Если два (и более) существа с такой способностью оба хотят контролировать одно и то же отродье, они должны пройти встречную проверку характера.
- **Зубы/когти:** сила.
- **Изверг:** это существо обладает всеми особенностями мертвеца за исключением смерти мозга и неистового голода.
- **Нечувствительность к боли:** тираны не получают штрафов от ранений.
- **Оружие:** тираны способны использовать любое вооружение. Если есть возможность, они всегда носят доспехи и оружие.

Фурия

В отличии от пустышек фурии — это мертвецы, которые остались такими же сильными, ловкими и наблюдательными, как средний человек. Они обладают той же степенью интеллекта, что и пустышки (то есть никакой), зато могут пересекать водоёмы, карабкаться, открывать и выламывать двери или обходить препятствия. Их иррациональная свирепость делает фурий крайне опасными противниками в ближнем бою.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (М), характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d8, лазанье d4.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 7.
Черты: Боевая ярость+.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.

Осквернённые

Осквернённые — самые пугающие и отвратительные чумные отродья. Эти, как правило, редко встречающиеся чудовища — заражённые создания, которые подверглись противоестественным мутациям и в результате приобрели размеры или черты, столь же необычные, сколь и отталкивающие. Иногда осквернённые являются результатами экспериментов некромантов.

Все подобные существа являются мертвецами и обладают их особенностями, если не указано иного.

Адский цербер

Эта тварь, порождённая больным рассудком некромантов, выглядит как крупный трехголовый пёс. Он наделён поистине адской силой и свирепостью.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (М), характер d8, сила d10, выносливость d10.
Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8.
Шаг: 10 (d10); **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Вцепиться в горло:** адские церберы инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые части тел своих противников. В случае подъёма при атаке цербер поражает наименее защищённую бронёй область тела врага.
- **Зубы:** сила+d6. У цербера три головы, следовательно, он может атаковать трижды без штрафа за несколько действий.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо впервые, должен пройти проверку храбрости.

Арахноид

Арахноиды — мертвецы, которых вернули к жизни, приделав дополнительные конечности, удлинённые за счёт сшитых вместе частей тел. Эти чудовища расхаживают на четырёх длинных ногах и обладают четырьмя же длинными руками.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d8, лазанье d12.
Шаг: 8 (d10) ; **защита:** 5; **стойкость:** 9.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.

- **Когти:** сила+d6. Арахноиды могут атаковать до трёх целей, находящихся на соседних с ним клетках , без штрафа за несколько действий.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Размер +1:** увеличенные конечности делают арахноидов довольно крупными созданиями.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо впервые, должен пройти проверку храбрости.

Гекатонхейр

Гекантонхейр — это отталкивающая груда навеки склеенных Чернилами полуразложившихся тел. Он считается одним существом и занимает область, равную *малому шаблону.*

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (М), характер d4, сила d12, выносливость d12.
Навыки: драка d4.
Шаг: 3; **защита:** 3; **стойкость:** 15.

Особенности:

- **Груда трупов:** гекатонхейр состоит из нескольких дюжин трупов, и его невозможно обезвредить, уничтожив головы — некоторые из них скрыты под массой тел или растворились в другой плоти. По этой причине у гекатонхейров отсутствует особенность слабое место (голова), свойственная мертвецам. Более того, обычное колющее, режущее и дробящее оружие наносит этим чудовищам лишь половину урона. Любое *тяжёлое оружие*, огонь и оружие площадного действия наносит полный урон.
- **Зубы/когти:** сила+d4. Гекатонхейр может атаковать всех персонажей на соседних с ним клетках.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов за указанным в особенности груда трупов исключением.
- **Размер +5, крупный:** груда трупов достигает внушительных размеров. Противники гекатонхейра получают +2 к проверкам атаки, что объясняется большими размерами существа.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо впервые, должен пройти проверку храбрости.

Кошмар

С помощью омерзительных алхимических процедур некоторые некроманты заражают лошадей Чумой, а затем возвращают их к жизни, чтобы тираны и одержимые могли ездить верхом на этих иссушенных скакунах.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d12+2, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d8.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Размер +2:** кошмары не отличаются по размерам от обычных лошадей.

Ракушник

Ракушник — это омерзительный утопец, покрытый ракушками и пиявками. Они сумели прицепиться к его коже, несмотря на Чернила, и теперь влачат существование в качестве извращённых и омерзительных версий того, чем были прежде.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (М), характер d4, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, драка d6, плавание d4.
Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 8 (1).

Особенности:

- **Зловоние:** вонь утопца и усеивающих его тело больных моллюсков заставляет каждого персонажа, оказавшегося в радиусе двух клеток, пройти проверку выносливости. Успех означает, что персонаж переносит вонь

без каких-либо последствий. При провале он получает –1 ко всем проверкам параметров до тех пор, пока не покинет область действия. Критический провал дополнительно приводит к тому, что персонаж весь следующий раунд извергает содержимое своего желудка.

- **Зубы:** сила+d6.
- **Когти:** сила+d4.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Ракушки:** толстый слой прочных и острых ракушек, покрывающий тело мертвеца, даёт ему 1 пункт брони, защищающий все части тела.

Фурия-многоножка

Безумное творение некромантов и вивисекторов, это создание состоит из полудюжины тел, сшитых друг с другом в ряд, как некое извращённое подобие многоножки. Все решения принимает первое существо в ряду, в качестве которого выступает фурия, получившая в своё распоряжение длинное тело с множеством конечностей.

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d8, лазанье d8.
Шаг: 8; **защита:** 5; **стойкость:** 10.

Особенности:

- **Зубы/когти:** сила+d6. Благодаря множеству конечностей фурия-многоножка может атаковать до шести персонажей на соседних с ней клетках без штрафа за несколько действий.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.
- **Размер +2:** фурия-многоножка размером примерно с лошадь.
- **Ужас:** каждый, кто видит это существо впервые, должен пройти проверку храбрости.

Червивец

Червивец — чумное отродье (обычно пустышка) с гротескным раздутым брюхом, наполненным здоровенными чумными червями.

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d4 (М), характер d4, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d4, драка d6.
Шаг: 4; **защита:** 4; **стойкость:** 8.

Особенности:

- **Зубы:** сила+d6.
- **Когти:** сила+d4.
- **Куча червей:** если червивец получает ранение в туловище или ему отрубают голову, из его туши высыпается груда червей. Она занимает область, соответствующую малому шаблону, и обладает указанными ниже характеристиками.
- **Мертвец:** это существо обладает всеми особенностями мертвецов.

Куча чудовищных червей

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d4 (Ж), характер d8, сила d6, выносливость d8.
Навыки: внимание d6.
Шаг: 4; **защита:** 5; **стойкость:** 6.

Особенности:

- **Рой/стая:** защита +2, рубящее и колющее оружие не наносит урона. Оружие площадного действия и дробящее работает согласно правилам. Персонаж также может пытаться давить существ, составляющих рой/стаю, совершая проверку драки и нанося урон, равный значению своей силы, в течение каждого раунда.
- **Укусы:** черви автоматически попадают и причиняют 2d4 урона каждому, кто оказывается в пределах шаблона. Урон приходится в наименее защищённую бронёй область тела.
- **Чудовищный зверь:** эти существа обладают всеми особенностями чудовищных зверей.

Химеры

Химеры — это осквернённые, которые стали жертвами неожиданной и уникальной мутации в результате контакта с амброзией или были созданы в лабораториях безумных вивисекторов, преследовавших какие-то зловещие цели.

Чтобы создать химеру, вивисекторы и некроманты чаще всего начинают либо с пустышки, фурии или одержимого, либо с любого животного, в том числе чудовищного зверя, осквернённого, либо даже с обычного ещё живого человека (чистого или нечистого). Благодаря их тёмному искусству или мутагенной силе амброзии получаются пугающие гибриды нескольких существ или невозможный в природе симбиоз.

Характеристики химеры обычно соответствуют характеристикам существа, из которого её создали, со следующими отличиями: *сила* и *выносливость* обычно повышаются на одну *ступень*; *смекалка* понижается на одну *ступень* и может получить тип (Ж) или (М), даже если у исходного существа это не так. Кроме того, тело химеры или отдельные его части обычно увеличиваются в размере по сравнению с исходным существом.

Затем к параметрам существа добавляются одна или несколько следующих особенностей (можете выбрать сами или несколько раз бросить d12):

1 — Крылья. Существо отрастило крылья (или ему их приделали). Оно получает *шаг* в полёте 10 и *вертикальную манёвренность* 0.

2 — Удлинённые конечности. Руки этого существа гротескно удлинились, и оно получает дальность 1.

3 — Множественные конечности. У этого создания конечностей больше, чем обычно. Оно получает одну дополнительную атаку без штрафа или +2 к *шагу* (или оба варианта).

4 — Гипертрофия. *Сила* и *выносливость* существа возрастают на две *ступени*, а размер увеличивается на 2. Если размер достигает +4, существо получает особенность крупный. Если достигает +8, оно становится огромным.

5 — Костяные клинки. Руки существа оканчиваются длинными зазубренными костяными клинками, вырастающими из запястий там, где должны быть ладони. С этих лезвий сочатся Чернила, и кроме того они позволяют атаковать дважды в раунд с уроном сила+d8.

6 — Миазмы. Существо источает миазмы, и все персонажи поблизости рискуют ими надышаться. См. Миазмы, стр. 104.

7 — Жуткое. Это создание невероятно мерзкое, оно получает особенность ужас (−2).

8 — Костяные пластины. Тело химеры поросло защищающими его костяными пластинами, дающими 2 пункта *брони*.

9 — Ложноножки. Склизкие сильные придатки из мягкой плоти, прикрывающей узловатые мышцы. Это существо обладает особенностью хождение по стенам.

10 — Секреция. Сверхразвитые гланды вырабатывают галлоны вонючей субстанции, растекающейся вокруг химеры. В конце своего хода каждый находящийся на соседней с ней клетке персонаж должен пройти проверку ловкости и в случае провала упасть на землю.

11 — Смертоносное дыхание. В качестве действия существо может выдохнуть пропитанный миазмами воздух. Все персонажи в пределах конусного шаблона рискуют отравиться миазмами. См. Миазмы, стр. 104.

12 — Извержение Чернил. В качестве действия химера может извергнуть наружу поток Чернил. Все персонажи в пределах конусного шаблона должны пройти встречную проверку ловкости против выносливости химеры. Потерпевший поражение персонаж оказывается покрыт Чернилами и может заразиться (см. непрямое заражение).

Мужчины и женщины макабрического мира

Здесь вы найдёте характеристики самых распространённых представителей персонажей ведущего, которые могут встретиться героям. У каждого такого персонажа есть «основная» версия и более опытный вариант — эксперт или ветеран. Вы можете использовать любой из этих вариантов для создания собственных диких карт — в зависимости от того, насколько сильного персонажа рассчитываете получить в итоге.

Алхимик

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: алхимия d8, внимание d8, знание (Чума) d6, метание d6, расследование d6.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (алхимия).

Силы: три силы ранга новичок.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), ингредиенты (20 флоринов), сумка алхимика.

Алхимик, эксперт

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d10, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: алхимия d12, внимание d8, знание (Чума) d6, метание d6, расследование d8.

Шаг: 6; **защита:** 2; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (алхимия).

Силы: три силы ранга новичок и две силы ранга ветеран.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), ингредиенты (20 флоринов), сумка алхимика.

Ведьма

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d8, сила d4, выносливость d6.

Навыки: ведьмовство d8, внимание d8, драка d4, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (ведьмовство).

Силы: две силы ранга новичок.

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

Ведьма, эксперт

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8, характер d10, сила d4, выносливость d6.

Навыки: ведьмовство d10, внимание d8, драка d6, провокация d6, убеждение d6, уличное чутьё d8.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (ведьмовство).

Силы: три силы ранга новичок, одна сила ранга закалённый.

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

Городская стража

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, маскировка d4, стрельба d4.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (3).
Снаряжение: открытый шлем (защита 50% от атак в голову, броня +3), латная кираса (броня +3, защищает торс), алебарда (сила+d8, двуручное, дальность 1).

Городская стража, арбалетчик

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d6, драка d6, маскировка d6, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 8 (3).
Снаряжение: открытый шлем (защита 50% от атак в голову, броня +3), латная кираса (броня +3, защищает торс), арбалет (дистанция 15/30/60, урон 2d6, скорострельность 1, ББ 2, перезарядка 2).

Городская стража, арбалетчик-ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d8, маскировка d6, стрельба d10.
Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 9 (3).
Черты: выстрел в голову, командый голос, твёрдая рука.
Снаряжение: открытый шлем (защита 50% от атак в голову, броня +3), латная кираса (броня +3, защищает торс), арбалет (дистанция 15/30/60, урон 2d6, скорострельность 1, ББ 2, перезарядка 2).

Городская стража, капитан

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d4, стрельба d4.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 9 (3).
Черты: командный голос, смелость, удар в голову, хладнокровие.
Снаряжение: открытый шлем (защита 50% от атак в голову, броня +3), латная кираса (броня +3, защищает торс), алебарда (сила+d8, двуручное, дальность 1).

Госпитальер

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d8, лечение d4, судовождение d4.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2).
Черты: рыцарь, целитель.
Снаряжение: полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит с изображением креста (защита +1), закрытый шлем (броня +3, защищает голову), длинный меч (сила+d8), боевая лошадь.

Госпитальер, ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d10, знание (военное дело) d6, лечение d6, судовождение d6.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2).
Черты: рыцарь, целитель.
Снаряжение: полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит с изображением креста (защита +1), закрытый шлем (броня +3, защищает голову), длинный меч (сила+d8), боевая лошадь.

Изобретатель

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d8, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: безумная наука d8, внимание d8, драка d4, провокация d6, расследование d6, стрельба d6, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (безумная наука).

Силы: одна сила ранга новичок.

Снаряжение: кинжал (сила+d4) или другое оружие.

Изобретатель, эксперт

Хар-ки: ловкость d4, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: безумная наука d10, внимание d8, драка d6, провокация d6, расследование d6, стрельба d6, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 5.

Черты: мистический дар (безумная наука)

Силы: две силы ранга новичок, одна сила ранга закалённый.

Снаряжение: кинжал (сила+d4) или другое оружие.

Искариот

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, знание (Чума) d4, маскировка d6, стрельба d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1).

Черты: искариот.

Снаряжение: полный кожаный доспех (броня +1, защищает торс, руки и ноги), два катара (ловкость+d6) или кинжала (ловкость+d4).

Искариот, ветеран

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d10, знание (Чума) d4, маскировка d8, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1).

Черты: искариот и разрыв дистанции; разрыв дистанции+ или убийца.

Снаряжение: полный кожаный доспех (броня +1, защищает торс, руки и ноги), два катара (ловкость+d6) или кинжала (ловкость+d4).

Красная одалиска

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, маскировка d6, провокация d6, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** +2.

Черты: красная одалиска, привлекательность.

Снаряжение: два скимитара (ловкость+d6) или две сабли (ловкость+d8), сшитое на заказ красное платье (харизма +1 в ситуациях, когда имеет значение статус).

Красная одалиска, ветеран

Хар-ки: ловкость d10, смекалка d6, характер d8, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d10, маскировка d8, провокация d6, стрельба d6, убеждение d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 5, харизма: +2.

Черты: вор, красная одалиска, привлекательность.

Снаряжение: два скимитара (ловкость+d6) или две сабли (ловкость+d8), сшитое на заказ красное платье (харизма +1 в ситуациях, когда имеет значение статус).

Некромант

Некроманты, включая вивисекторов и египетских плакальщиков, практикуют тёмные искусства, представляющие собой смесь из неописуемых экспериментов на мертвецах, запретных алхимических практик и трюков чернокнижников. Зачастую именно на некромантах лежит ответственность за существование химер и осквернённых. Некроманты используют *сверхъестественный навык некромантия (смекалка)*, благодаря которому получают доступ к силам ведьм и алхимиков.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d8, характер d6, сила d4, выносливость d6.

Навыки: внимание d8, драка d4, знание (Чума) d8, некромантия d8, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: дурной характер.

Черты: мистический дар (некромантия); отвлечь мертвеца, если нечистый.

Силы: две силы ранга новичок из списка сил ведьмы и алхимика.

Создание осквернённых: с помощью своего тёмного искусства некроманты и вивисекторы могут создавать различных чумных отродий. Единственное ограничение — их собственное воображение и доступный материал. Это не значит, что любой эксперимент заканчивается успехом, но при наличии достаточного количества времени и трупов, некромант может каждый месяц совершать проверку сверхъестественного навыка, необходимую для создания химеры или осквернённого. В случае критического провала созданное им существо выходит из-под контроля и немедленно обращается против своего создателя.

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

Некромант, эксперт

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d10, характер d6, сила d4, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d6, знание (Чума) d10, некромантия d10, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 5; **харизма:** –2.

Изъяны: дурной характер.

Черты: мистический дар (некромантия); отвлечь мертвеца, если нечистый.

Силы: три силы ранга новичок из списка сил ведьмы и алхимика, одна сила ранга закалённый.

Особенности: как и у обычного некроманта. Некоторые некроманты-эксперты являются стрыгами и обладают всеми особенностями этих существ.

Снаряжение: кинжал (сила+d4).

Обыватель

Обывателями являются горожане, торговцы, ремесленники, земледельцы и прочие. Каждый обладает средними характеристиками и знанием своего ремесла.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d4, знания (ремесло) d6.

Шаг: 6; **защита:** 4; **стойкость:** 5.

Снаряжение: кинжал (сила+d4), или другое оружие, например, импровизированное.

Охотник на мертвецов

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, выживание d6, драка d8, знание (Чума) d4, маскировка d6, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1).

Снаряжение: открытый шлем (защита 50% от атак в голову, броня +3), полный кожаный доспех (броня +1), различное холодное и дистанционное оружие, мешок из саламандровой ткани, Последняя Надежда, прижигатель.

Охотник на мертвецов, ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, выживание d6, драка d10, знание (Чума) d4, маскировка d6, стрельба d8, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (1).

Черты: смелость и удар в голову или твёрдая рука и выстрел в голову.

Снаряжение: открытый шлем (защита 50% от атак в голову, броня +3), полный кожаный доспех (броня +1), различное холодное и дистанционное оружие, мешок из саламандровой ткани, Последняя Надежда, прижигатель.

Пират

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d6, запугивание d6, провокация d6, стрельба d6, судовождение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1).

Изъяны: жадность.

Снаряжение: кожаный панцирь (броня +1, защищает торс), различное оружие.

Пират, ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d8, провокация d8, стрельба d8, судовождение d10, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 7 (1).

Изъяны: жадность.

Снаряжение: кожаный панцирь (броня +1, защищает торс), различное оружие.

Плут

Преступники и негодяи всех сортов, мужчины и женщины, которые выживают по ту сторону закона в больших городах благодаря своей хитрости.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d6, метание d6, стрельба d6, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 6; **стойкость:** 6 (1);

Изъяны: жадность; у многих дурной характер.

Снаряжение: полный кожаный доспех (броня +1, защищает торс, руки и ноги), различное оружие.

Плут, ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, метание d8, провокация d8, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1).
Изъяны: жадность; у многих дурной характер.
Черты: вор.
Снаряжение: полный кожаный доспех (броня +1, защищает торс, руки и ноги), различное оружие.

Разбойник

Мужчины и женщины, которые зарабатывают на жизнь, грабя путешественников и крестьян на трактах в дикой местности и в принадлежащих феодам землях.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d6, выносливость d6.
Навыки: внимание d4, выслеживание d4, выживание d6, драка d6, запугивание d6, лазанье d4, маскировка d6, стрельба d6.
Шаг: 6; **защита:** 5; **стойкость:** 6 (1).
Изъяны: жадность; у многих дурной характер.
Снаряжение: полный кожаный доспех (броня +1, защищает торс, руки и ноги), разнообразное холодное и дистанционное оружие.

Разбойник, ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.
Навыки: внимание d8, выслеживание d6, выживание d6, драка d10, запугивание d8, маскировка d8, метание d8, провокация d8, стрельба d8, убеждение d6.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 7 (1).
Изъяны: жадность; у многих дурной характер.
Черты: егерь.
Снаряжение: полный кожаный доспех (броня +1, защищает торс, руки и ноги), разнообразное холодное и дистанционное оружие.

Рыцарь

Это характеристики среднего посвящённого рыцаря. Чтобы создать различные вариации этого персонажа, обратите внимание на новую *черту рыцарь.*

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d8, внимание d6, драка d8.
Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2).
Черты: командый голос, рыцарь.
Снаряжение: полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит с изображением герба рыцарского ордена (защита +1), закрытый шлем (броня +3), длинный меч (сила+d8), боевая лошадь.

Рыцарь, ветеран

Это характеристики среднего посвящённого рыцаря. Чтобы создать различные вариации этого персонажа, обратите внимание на новую черту рыцарь.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d10, выносливость d8.
Навыки: верховая езда d10, внимание d6, драка d10, знание (военное дело) d6.
Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2).
Черты: командый голос, контратака, предводитель, рыцарь.
Снаряжение: полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит с изображением герба рыцарского ордена (защита +1), закрытый шлем (броня +3), длинный меч (сила+d8), боевая лошадь.

Солдат

Этими характеристиками обладают большинство солдат и наёмников.

Хар-ки: ловкость d6, смекалка d6, характер d6, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d6, драка d8, запугивание d6, маскировка d4, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 7; **стойкость:** 8 (2).

Снаряжение: открытый шлем (защита 50% против атак в голову, броня +3), полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит (защита +1), различное оружие (чаще всего копья или длинные мечи).

Солдат, ветеран

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d6, характер d8, сила d8, выносливость d8.

Навыки: внимание d8, драка d10, запугивание d8, маскировка d4, стрельба d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 8 (2).

Черты: хладнокровие

Снаряжение: открытый шлем (защита 50% против атак в голову, броня +3), полный кольчужный доспех (броня +2, защищает торс, руки и ноги), средний щит (защита +1), различное оружие (чаще всего копья или длинные мечи).

Дикие карты

Антонио Эдуардо де Севери

Гений, банкир, придворный, филантроп. Антонио де Севери — один из самых харизматичных изобретателей этого макабрического Ренессанса, невероятные инженерные таланты которого сочетаются с обаянием зрелого, атлетичного и уверенного в себе мужчины. Антонио известен как владелец фабрик Севериана и знаменит благодаря своему состоянию, многочисленным любовным похождениям и храбрости, поскольку он нередко находится в авангарде сражений с мертвецами, как правило, внутри своего самого знаменитого изобретения — доспеха «Железный человек». Его проблемы со здоровьем остаются тайной. Получив в результате несчастного случая серьёзное ранение, Антонио был вынужден встроить в своё тело механическое устройство собственного изобретения, требующее регулярного обслуживания.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d10, характер d8, сила d6, выносливость d8.

Навыки: безумная наука d10, верховая езда d6, взлом d8, внимание d6, драка d8, знание (наука) d10, знание (Чума) d4, лазанье d4, лечение d6, метание d6, провокация d8, расследование d6, ремонт d10, стрельба d8, убеждение d6, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 9 (3); **харизма:** +2.

Изъяны: герой, любопытство, самоуверенность, упрямство.

Черты: амбидекстр, блок+, богатство, везение+, крепкий орешек, мистический дар (безумная наука), смелость, усовершенствованное устройство (полёт), харизматичный.

Силы: волна (небольшая пушка на наплечнике), полёт (раскладные крылья на плечах силового доспеха), сокрушение (оба выкидных катара и оба пистоля), ускорение (наголенники доспеха).

Снаряжение: полный силовой доспех (броня +3, закрывает всё тело, +2 к *проверкам силы и урону* в ближнем бою, +1 к дистанционным атакам), два выкидных катара (сила+d4) на запястьях и 2 кремнёвых пистоля (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1, перезарядка 2).

Хайреддин Барбаросса, лев Алжира

Хайреддин-паша — один из самых страшных пиратов Средиземного моря, правитель Алжира, наиболее могущественный и влиятельный капитан африканского побережья. Наполовину грек, наполовину сарацин, Хайреддин Барбаросса — отступник, не признающий никакой власти, кроме собственной. Он один из главных врагов Новых Королевств. Барбаросса сам ведёт своих воинов в битву, подтверждая прозвище «лев», которое получил благодаря своей свирепости и храбрости.

Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d12, запугивание d8, знание (военное дело) d8, провокация d8, стрельба d8, судовождение d10, уличное чутьё d6.

Шаг: 6; **защита:** 9; **стойкость:** 9 (1).

Изъяны: жадность.

Черты: бугай, быстрая реакция, железная воля, командный голос.

Снаряжение: кожаный панцирь (броня +1, защищает торс), маленький щит (защита +1), длинный меч (сила+d8), 3 кремнёвых пистоля (дистанция 5/10/20, урон 2d6+1, перезарядка 2), 300 флоринов.

Джованни Макиавелли, также известный как Джованни делла Банде Гризе, кондотьер

Гроза врагов, соперников и государей, пример для солдат и любимец женщин, Джованни делла Банде Гризе — самый знаменитый из всех кондотьеров Италии, а кроме того — один из лучших стратегов Ренессанса. Умный, красивый и храбрый, он воплощает пылкую и импульсивную сторону семьи Макиавелли, в отличии от своего склонного к размышлениям и расчётливого брата Николло, государя Флоренции.

А может быть, эта дихотомия — всего лишь уловка, и оба брата только изображают раздоры и несогласие друг с другом, чтобы одурачить врагов…

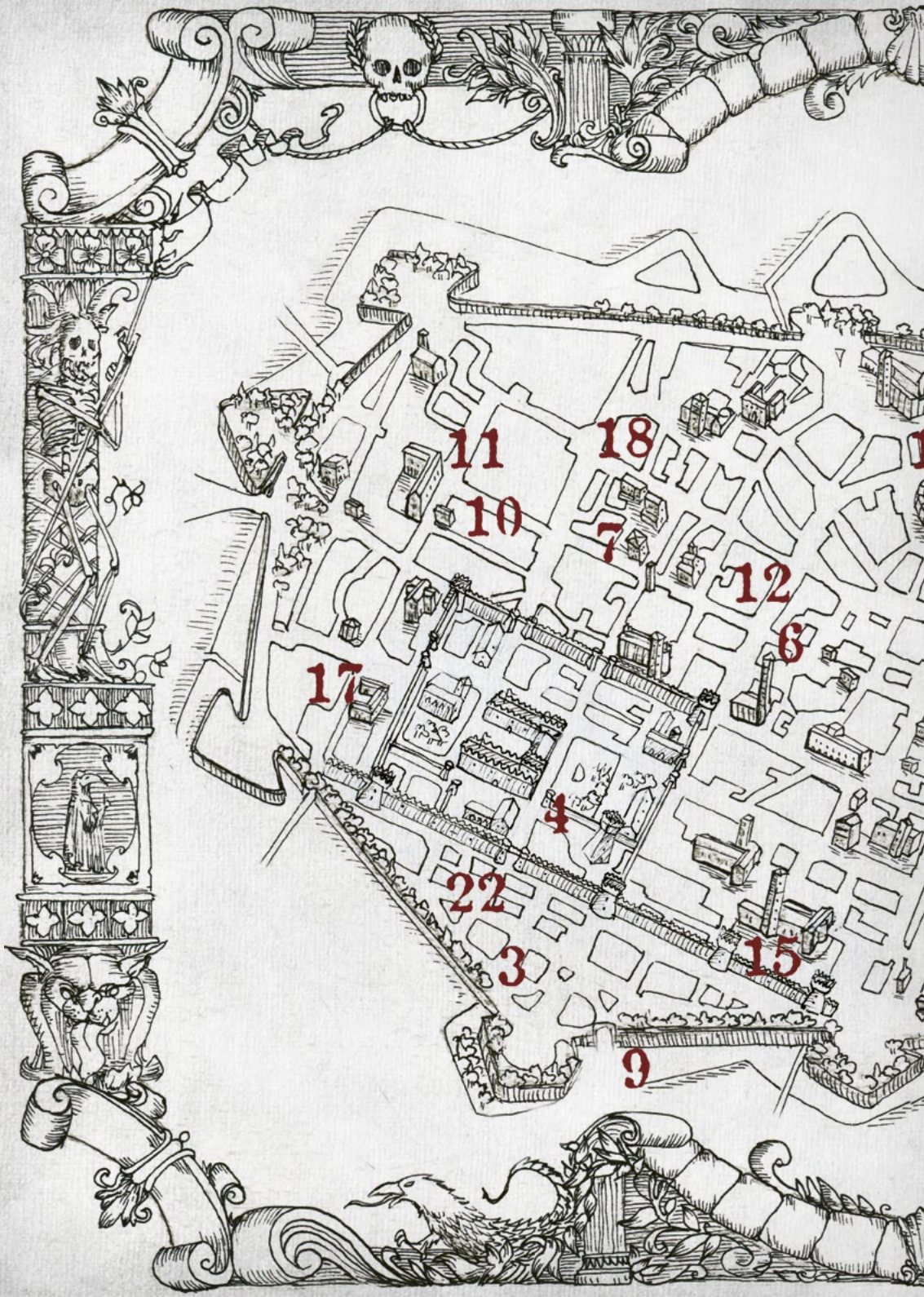
Хар-ки: ловкость d8, смекалка d8, характер d10, сила d10, выносливость d10.

Навыки: верховая езда d10, внимание d6, драка d10, запугивание d8, знание (военное дело) d10, провокация d6, стрельба d10, убеждение d6.

Шаг: 6; **защита:** 8; **стойкость:** 10 (3); **харизма:** +2.

Черты: командный голос, контратака, круговой удар+, предводитель, рыцарь, смелость, харизматичный.

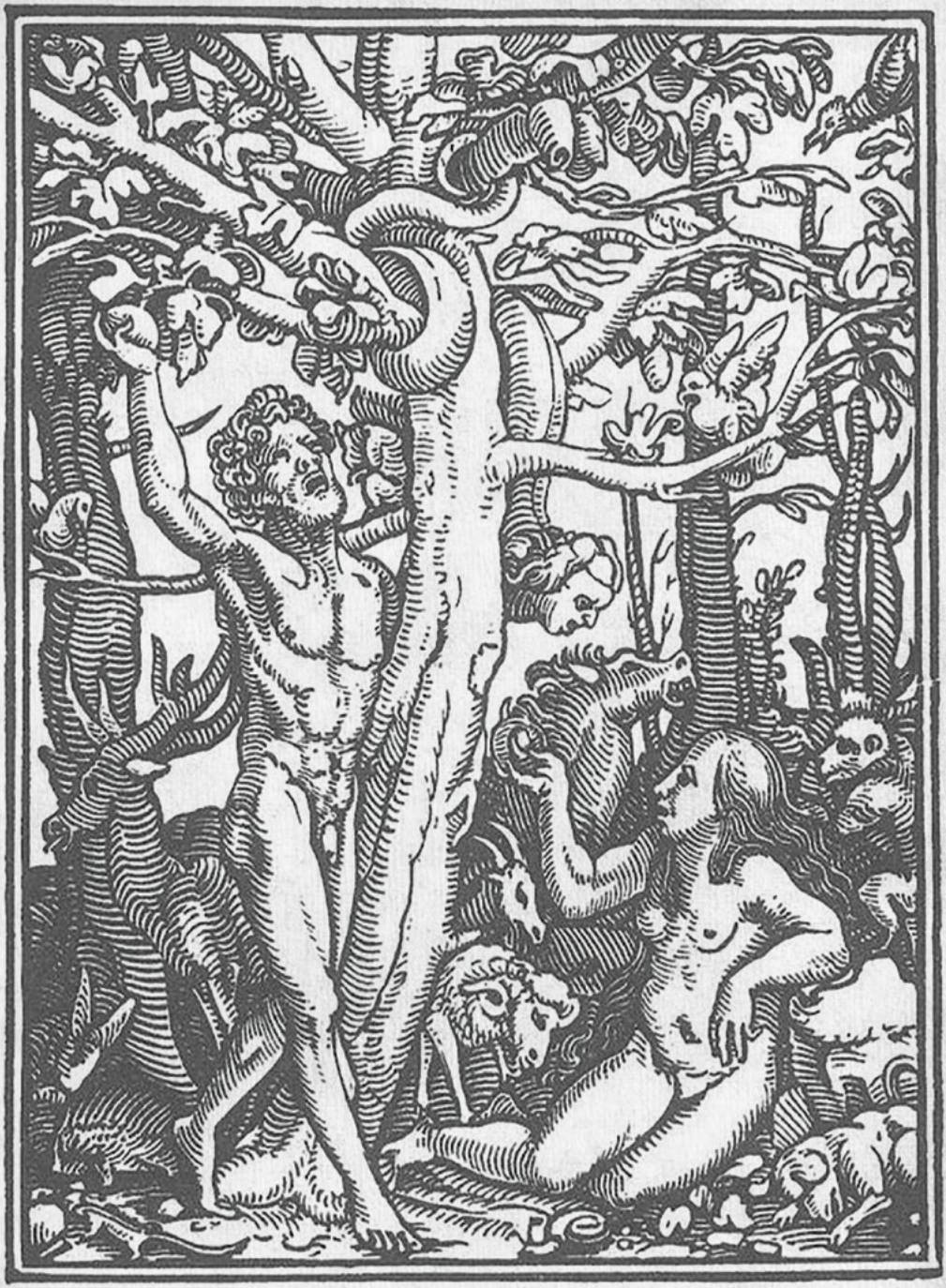
Снаряжение: открытый шлем (защита 50% против атак в голову, броня +3), полный латный доспех (броня +3, защищает торс, руки и ноги), средний щит с гербом Серой роты, длинный меч (сила+d8), боевая лошадь, мизерикорд, Последняя Надежда, прижигатель, 800 флоринов.


11
18
10
7
12
6
17
4
22
3
15
9

21
19
14
8
5
2
20
16
13

Лукка и Ярмарка мертвецов

1. **Виа Филлунго.** Главная улица, лучшие лавки и постоялые дворы города.
2. **Башня Гуиниджи.** Особняк влиятельной семьи Гуиниджи. Богатые семьи всегда живут в отдельных особняках, где им не грозит случайная вспышка Чумы.
3. **Открытые поля.** Используются для тренировки городского ополчения. Сейчас в рамках проходящей в городе Ярмарки мертвецов здесь расположена выставка оружия и боевых машин.
4. **Августова крепость.** Цитадель — последняя линия обороны от мертвецов в случае их появления внутри городских стен.
5. **Церковь святого Франциска.** Среди христиан царит разброд, существует множество еретических вероучений, но церковь по-прежнему остаётся местом, где люди встречаются и молятся Господу.
6. **Колокольня.** Колокола отсчитывают каждый час, позволяя горожанам планировать свой распорядок дня.
7. **Дом калек.** Приют и госпиталь для тех, кто был покалечен на войне.
8. **Дом палача.** Он встроен в городскую стену, оснащённую специальными укреплениями против мертвецов.
9. **Потерна.** Тайный проход, из которого могут нанести внезапную атаку воины или незаметно выскользнуть гонцы.
10. **Постоялый двор «У чародея»**, окружённый старыми бедными домами, где живёт простой люд.
11. **Трущобы.** Лабиринт узких улочек и ветхих хибар, где процветает преступность.
12. **Знаменитый приют для бедных**, содержащийся семьёй Маццони. Окружён домами купцов и ремесленников.
13. **Особняк послов Феррары**, находящийся в ремесленном квартале, окружённый факториями, литейными и мастерскими.
14. **Площадь Амфитеатра**, построенная на месте древнего римского амфитеатра и часто использующаяся для выступлений, состязаний и ярмарок.
15. **Собор святого Мартина**. В городском соборе, посвященном святому покровителю города, властвует епископ. Собор связан с находящимся неподалёку от города аббатством.
16. **Монастырь братьев смерти.** Обычно тихое и пустынное на вид место, расположенное внутри городских стен.
17. **Гильдия чумных докторов.** Одна из самых важных гильдий в любом городе.
18. **Гильдия могильщиков.** В некоторых городах эта гильдия обладает большим влиянием, чем в Лукке.
19. **Городской сад.** Очень важное место, обеспечивающее город свежими продуктами даже в случае осады.
20. **Колумбарий**. Мертвецов необходимо кремировать, и здесь, в глиняных урнах, хранится их прах. Во время Ярмарки мертвецов рядом проходит выставка изобретений и диковин.
21. **Гильдия алхимиков.** Здание с лабораториями, обычно вдалеке от центра города.
22. **Казармы и конюшни местного ополчения**. Во время Ярмарки мертвецов здесь проводятся народные игрища и проходит выставка книг.



ULTIMA FORSAN: МАКАБРИЧЕСКИЙ РЕНЕССАНС

Авторы: Моро Лонго и Джузеппе Ротондо.
Перевод с английского: Егор Рюмшин.
Корректорская работа: Юрий Слинько, Александр Ермаков, Павел Гуров.
Техническая редактура: Павел Гуров.
Выпускающий редактор: Анастасия Гастева.
Адаптация таблиц: Павел Гуров.
Ведение проекта: Александр Ермаков.
Вёрстка и дизайн макета: Илья Козубовский.
Графический дизайн: Маттео Цереза, Люка Базиле.
Иллюстрация обложки: Себастьен Экоссе.
Иллюстрации: Мариуш Гандзель, Франческа Беральд, Джеймс Дентон, Карли Сорге, Крис Бивинс; гравюры — Ганс Гольбейн младший (преимущественно).
Карты: Франческа Беральд.
Особые благодарности: Лауру Бурраскано, Марину Манганаро, Умберто Пиньятелли, Никола Сантагостино, Сэмюэля Мэнера, Маттео Цереза, Джионату Даль Фарра, Даниэля Приско, Аннариту Гуарньери, Джованни и Франческо Боккачо, Джорджа Ромеро, Макса Брукса, Даго и Корто Мальтезе.

Все использованные в этой книге гравюры являются общественным достоянием.

Авторы и весь коллектив GG studio хотят выразить признательность Алуну Рису, без участия которого второе издание этой книги было бы невозможным.

Подписано в печать 4.04.2016. Формат 70x90/16 (163x215 мм).
Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. печ. л. 12,87. Тираж 500 экз. Заказ № 3936.

Издатель ООО «Студия 101», mailbox@studio101.ru, www.studio101.ru.

«Первая Академическая типография «Наука»,
199034, Санкт-Петербург, 9 линия, дом 12/28.

В конце Средних веков по Европе, Африке и Азии прошлась Чума Мертвецов, положив начало мрачнейшему часу в истории человечества.

Сейчас, в 1514 году от Рождества Христова, герои Новых Королевств готовы вступить в битву и отвоевать этот мир.

«Ultima Forsan: Макабрический Ренессанс» — время отчаянных приключений и смертельной опасности, альтернативная история эпохи Возрождения.

— Новый игровой мир для Savage Worlds, где в битве сходятся жуткие чудовища и бесстрашные герои.
— Две двустраничных карты: макабрическая Лукка и Новые Королевства Запада.
— Новые черты и изъяны.
— Правила по встречам с Чумными ордами.
— Особое оружие, снаряжение, силовые доспехи и механические протезы, предназначенные для битв Макабрической войны.
— Конструктор приключений, который позволит создать огромное количество новых авантюр для ваших героев.
— Более тридцати устрашающих чудовищ, несколько дюжин типажей персонажей, животных и именных героев.
— Способы настройки уровня смертности, которые позволят вам проводить игры в излюбленном жанре, будь то ужасы и выживание или эпос и героика.

Повсюду рыщет смерть,
и каждый час может стать последним.
Но вы не сдаётесь. Никогда.

ISBN: 978-5-905471-25-4
9 785905 471254

STUDIO 101

Для игры требуется книга правил «Savage Worlds: Дневник авантюриста»

18+